

POR SÓLO 2,99€
REVISTA OFICIAL DE NINTENDO
Wii
NINTENDO DS
INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT
Nº 214 SEPTIEMBRE 2010
Nintendo Acción
8 424094 810024 02214
¡MENUDA CAÑA!
Bakugan
Battle Brawlers
¡Te convertirás en un guerrero!
MÁS QUE UN CÓMIC
El Intrépido BATMAN
¡El superhéroe renace en Wii!
LO QUE VIENE
Hotel Dusk 2
Sengoku Basara
Prof. Layton 3
Gormiti
SE ACERCA METROID OTHER M
¡La aventura más explosiva!
Metroid
Y gratis... Revista Pokémon
¡Con la sexta entrega de la guía de Pokémon Oro y Plata!
TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA POKéMON
Resuelve tus dudas
CONSULTORIO DE OAK
Acaba con el Team Rocket
Cómo capturar a Lugia y Ho-Oh
GUÍA POKéMON ORO Y PLATA
[6ª] ENTREGA

Sumario

NINTENDO ACCIÓN Nº 214 - SEPTIEMBRE

¡COMUNIDAD!
¡No te pierdas nuestro artista del mes, las portadas de los lectores...!
pág. 56



14 Metroid Other M
SAMUS ARAN descubre qué le ha llevado a convetirse en una cazarrecompensas galáctica. Una aventura explosiva que te dejará sin habla.



22 Bakugan
ESTA NUEVA ENTREGA refleja a la perfección el estilo de la serie. Mola todo.



18 Goldeneye 007
EL MISMO GRAN JUEGO de Nintendo 64, con Daniel Craig, y un nuevo control genial.



28 Poképark
LA AVENTURA DE PIKACHU es una de las reviews del mes. ¡Pero qué bonito!



10 Batman
EL INTRÉPIDO HÉROE regresa a Wii con un juego-cómic en el que tortas, golpes y puñetazos estarán a la orden del día.

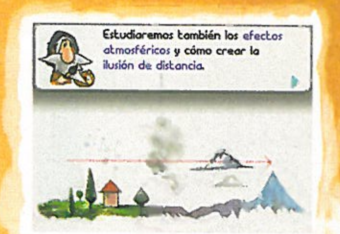

Art Academy™
APRENDE TÉCNICAS DE DIBUJO Y PINTURA PASO A PASO
dibujar
sombrear
pintar
Vince, tu tutor, te enseñará cómo usar los materiales y qué dibujar...
¡Una forma fácil y divertida de expresarte y desarrollar tu creatividad!
TM, ® and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo. © 2010 Nintendo.

¡Existen sencillos trucos para pintar y dibujar bien!









¡Aprende a pintar lo que quieras!

luces & sombras



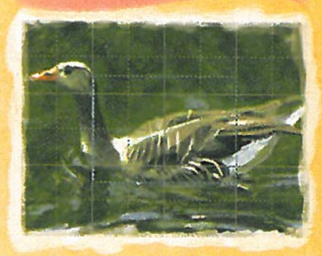
Desarrolla tu boceto con unos sencillos pasos en los que podrás dar rienda suelta a tu imaginación. Descubre cuántas cosas interesantes hay a tu alrededor y píntalas.

mezcla de colores



Mezcla distintos colores para aportar dinamismo y movimiento a tus cuadros. Pinta a tu mascota o a un personaje de fantasía.

uso del pincel



Poco a poco irás mejorando tus habilidades para usar los distintos tipos de pinceles, aprenderás a pintar escenas y conseguirás efectos con una apariencia totalmente real.

crear una obra maestra



Amplía tus habilidades y combina todas las técnicas que aprendas para crear obras de arte más complejas, como retratar a tus amigos y familiares. Puedes guardar luego tus obras en el álbum de la Nintendo DSi y enmarcar esas obras para compartirlas con sus protagonistas.

Aplica tus conocimientos







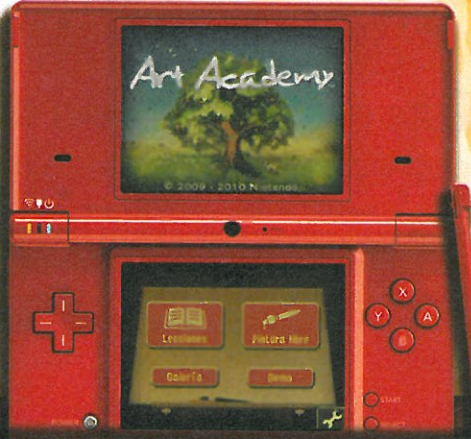




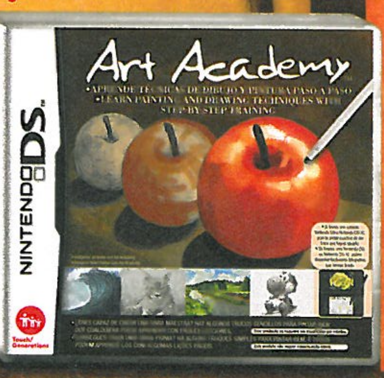


Todas las habilidades y técnicas que aprendas te servirán también para pintar con materiales reales. Estas lecciones no son más que el comienzo de tu viaje hacia el desarrollo de tu expresión artística.





Art Academy.
Sólo para Nintendo DS



NINTENDO DS

Este mes no te pierdas nada de esto...

ASÍ SE VE EN Wii

¡Espectacular «Driver San Francisco»!

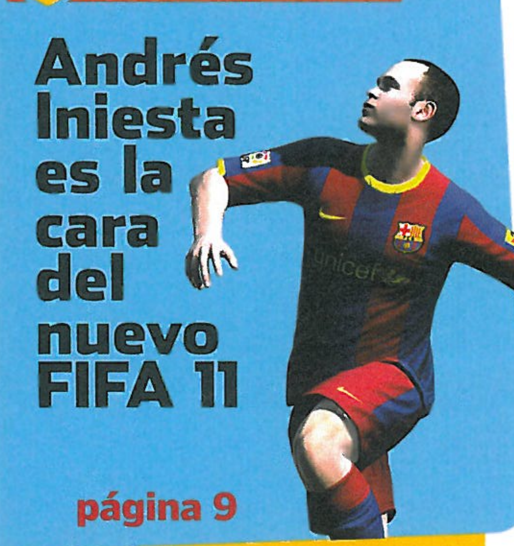


página 8



¡CONFIRMADO!

Andrés Iniesta es la cara del nuevo FIFA 11



página 9

EN PRIMICIA

¡Así será «CoD: Black Ops» para tu Nintendo DS!



página 8



SKATEBOARD  Wii

«Tony Hawk: SHRED», a por todas en Wii

Este otoño, el rey del skate amplía sus horizontes y se estrena en la nieve con su entrega más espectacular.

Menudo cambio se va a marcar Activision con su nuevo 'Tony'. Además de grindar por las clásicas barandillas, bordillos y esquinas del casco urbano, la leyenda del skate también se pondrá el gorro y las gafas de snowboard.

Un reparto de campeonato

La primera diferencia entre skate y 'snow' estará en el control, que hará hincapié en lo distintas que son ambas disciplinas, aunque las dos se disfruten sobre una tabla. Y para tablas en el mundillo, las que tendrá el plantel de personajes que acompañarán a la estrella principal: la campeona **Lyn-Z Hawkins**, el californiano **Corey Duffel** o el incombustible **Travis Rice** son sólo algunos nombres confirmados, que aportarán sus característicos movimientos a la jugabilidad de siempre.

Además de ofrecer gran cantidad de modos para uno o varios jugadores, el juego destacará por sus **animaciones y gráficos 'adultos'**, aunque también habrá sitio para nuestros Miis, que contrastarán con el realismo de los entornos.

Ya faltan muy poquitos meses para 'dar el salto' con «Tony Hawk: SHRED» en Wii, claro.



¡Primeras imágenes!

Circuitos y skaters lucen un aspecto de lo más realista y adulto, con gran variedad de ambientes

Las montañas nevadas abrirán el universo de Tony Hawk a un nuevo estilo visual y jugable.

Cualquier escenario servirá para patinar, como las vigas del montaje de un concierto. O sea, que volveremos a desafiar las leyes de la gravedad sin ningún miedo a las alturas.

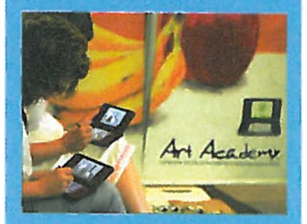
El toque más surrealista lo pondrán los Miis, que aportarán aún más diversión a las sesiones de skate.

La cantidad de trucos que podremos realizar será alucinante, tanto en suelo asfaltado como nevado

LO MEJOR DEL MES

Art Academy

¡Qué arte tiene Nintendo! Este mes nos ha dejado flipados con su presentación en el Thyssen, pero es que además, estamos aprendiendo a dibujar de maravilla. Desde el 6 de agosto te toca a ti.



El impacto de 3DS

Ojo, se dice que podría llegar a Japón en octubre. Pero no queremos hacernos ilusiones... hasta el mes que viene, ya que Nintendo podría estar a punto de anunciar fecha y precio oficiales. ¿Llegará a Europa en navidades?

El regreso de las mejores sagas

Ya lo veis con Tony Hawk, y también con Driver, Donkey Kong, Metroid, Kirby... No sólo es cierto que los clásicos nunca mueren, sino que están más vivos que nunca. ¡Larga vida a las estrellas del videojuego!

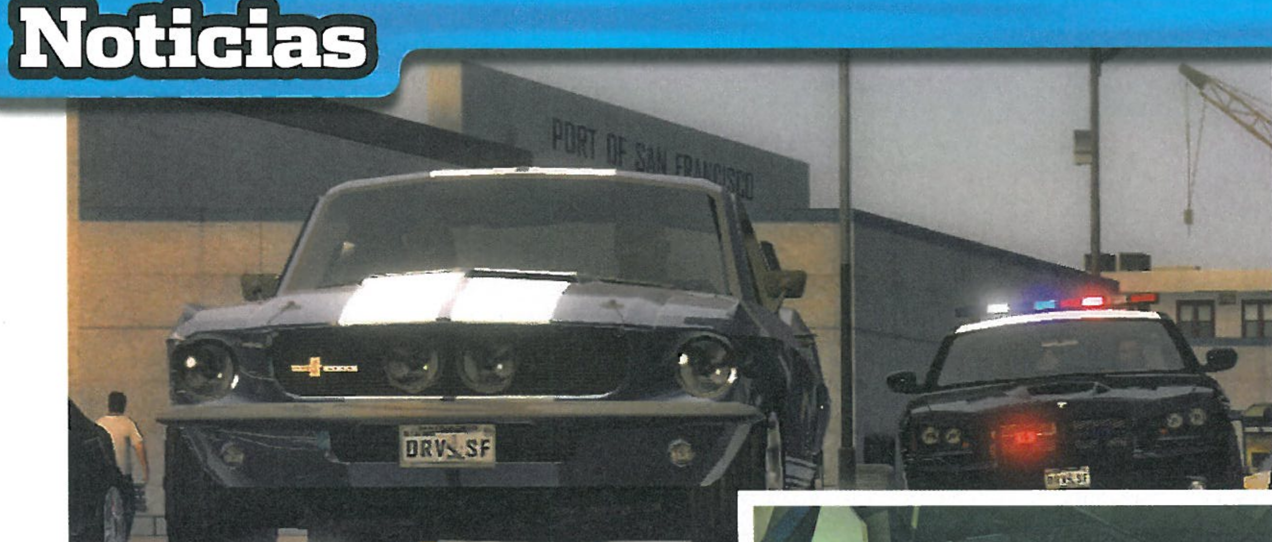
Nuevos proyectos de EA en camino

FIFA 11, NBA Jam, y ahora Create, una herramienta revolucionaria que pondrá nuestra propia creatividad en juego para diseñar todas las fases y entornos imaginables. En noviembre... y en Wii.

DJ Tiesto pinchará en «DJ Hero 2»

¡Es música para nuestros oídos! Activision acaba de anunciar el debut del famoso DJ en esto de los videojuegos, ya que prestará sus remezclas y su imagen para la secuela de DJ Hero, este otoño.





CONDUCCIÓN Wii

¡«Driver» se lucirá en Wii!

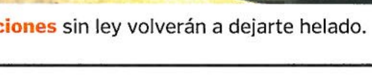
El clásico arcade correrá esta vez por San Francisco, de la mano de Ubisoft.

Primeras imágenes de «Driver: San Francisco», que llevará la **conducción temeraria y los tiroteos** a la famosa ciudad de las calles empinadas. Al ser una edición diseñada para Wii, su principal baza será el control, pero los gráficos no se quedarán atrás... ni la poli, que volverá a pisarnos los talones. No tiene fecha, pero quizá no llegue hasta enero.



El diseño de coches estará cuidado al máximo detalle.





Las persecuciones sin ley volverán a dejarte helado.

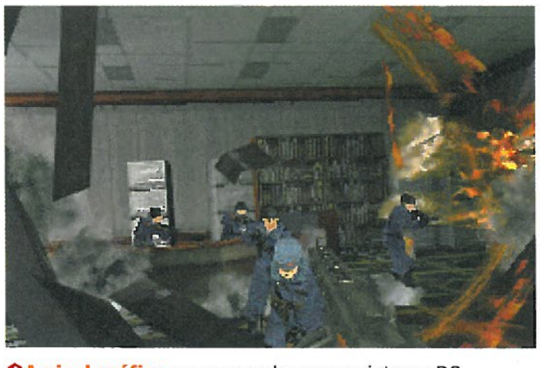
ACCIÓN DS

«Black Ops» estallará en DS

El nuevo 'Call of Duty' asaltará tu portátil el 9 de noviembre.

Activision ya tiene fecha para la versión portátil de esta esperadísima entrega, que nos pondrá a trabajar para la CIA en una operación sin precedentes. Contaremos con un arsenal reforzado, pero también pilotaremos **aviones de caza y helicópteros de combate**.

Y ojito, porque las **batallas online** se dividirán en 6 modos, junto a un nuevo sistema de mejoras. Además, las misiones de la campaña serán rejugables en los modos cooperativo, arcade y desafío. Ya sabes, en noviembre estalla la guerra más intensa de DS... y Wii.



A nivel gráfico, se espera lo nunca visto en DS.



Daremos guerra por zonas de todo el mundo.

¡FLASH!



Glee

Ya es todo un fenómeno en EEUU, y pronto lo será también en Wii, gracias a «Karaoke Revolution Glee», de Konami para este otoño. Incluirá 35 éxitos de la serie, además de sus personajes, vídeos ¡y reconocimiento de voz!

Disney Channel

¿Te molaría jugar con las estrellas de Disney Channel en más de 30 minijuegos? Pues atiende, porque Phineas & Ferb, Jonas, Los Magos de Waverly o Hannah Montana, serán algunos de los protas de «Disney Channel: Juego de Estrellas». En otoño, sólo para Wii.

Trackmania

El esperado arcade supersónico ya tiene fecha definitiva. Las velocidades de vértigo, los rizos y loopings de infarto y los bólidos más inalcanzables llegarán a Wii el 23 de septiembre, gracias a los chicos de Digital Bros.

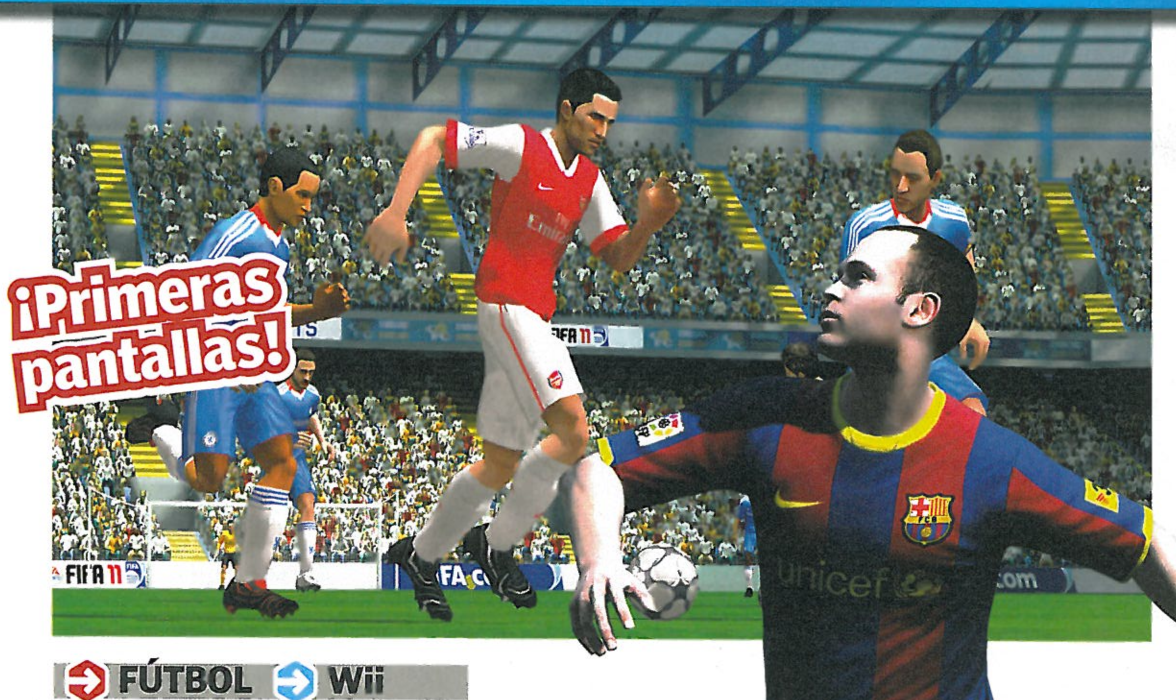
El pack especial de los Campeones

La Roja ya no sólo será la selección que nos hizo Campeones del Mundo, sino la portada del pack conmemorativo del Mundial, con el escudo de España y la estrella de los campeones. EA lo lanza para Wii por 40, 95€.



EL ESPÍA

Nuestro espía se mete en todos los "fregaos" con tal de hacernos llegar las noticias de juegos que nadie sabe.



FÚTBOL · Wii

«FIFA 11», listo el 1 de octubre

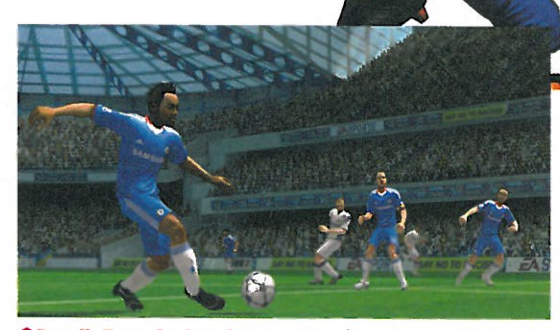
EA lo acaba de anunciar: nuestro Andrés Iniesta será portada del próximo FIFA de Wii.

No podía ser de otra forma; el héroe del Mundial confirma así su presencia entre los **15.000 jugadores** que podremos elegir, junto a **500 equipos y más de 30 ligas oficiales**. Pero también habrá partidos callejeros de 5 contra 5, junto a un sinfín de nuevas tácticas para desmontar las defensas. Controlar los tiros con los botones permitirá un dominio del balón mucho más preciso. Además, habrá modos arcade, donde lanzar pases cargados de energía o enviar ondas expansivas a los rivales. ¡Sólo le faltará incluir al Pulpo Paul!



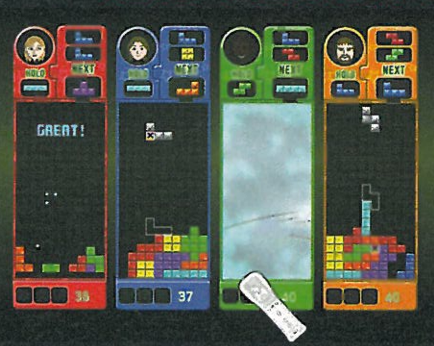


Los nuevos modos ofrecerán fútbol serio y arcade.



Brasil, Francia, Londres... ¡Jugarás por todo el mundo!

¡EL TETRIS SE VUELVE 'DELUXE'!



El 3 de septiembre, Nintendo lanzará «Tetris Party Deluxe» para Wii y DS, con más de 20 modos para crear tus propios puzles, dirigir un tetrimino por los circuitos o provocar explosiones en cadena para destruir líneas. Pero lo mejor serán las batallas online para 6... ¡mientras hablamos por Wii Speak!



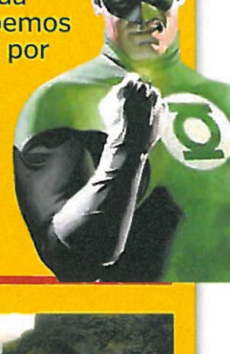
¡NO LE PIERDAS EL HILO!

KIRBY, PARA 2011

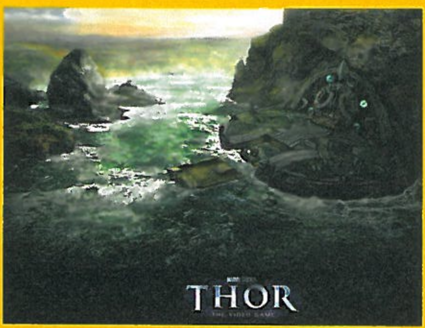
Empezamos con un grande de la moda nintendera, que pospone su «Kirby's Epic Yarn» para el año que viene. Ha sido una de las sorpresas del E3: sus clásicas plataformas 2D envueltas de ese look textil tan original nos ha cautivado, pero aún tendremos que esperar unos meses para 'coser y jugar'.

LUZ VERDE PARA LA ACCIÓN

LINTERNA VERDE



Será la peli del verano 2011, y aunque queda todo un año, ya sabemos que el juego llevará por título 'Rise of the Manhunters', y que mezclará aventura y acción, gracias al poder del anillo. Warner lo traerá a Wii y DS.



SE AVECINA UNA TORMENTA...

THOR

Y pasamos del superhéroe de DC Comics al Dios del Trueno de Marvel. Thor, que también se estrenará en cines el año que viene, nos sumergirá en la mitología nórdica a través de épicas batallas donde controlaremos las fuerzas de las tormentas. ¡Y rayos, lo desarrolla Sega!

REPORTAJE

Pandilla de superamigos

BATMAN
EL INTRÉPIDO BATMAN™
EL VIDEOJUEGO

Batman, Robin y sus aliados van a limpiar las calles de Gotham de supervillanos en un juego lleno de acción.

EL DATO
Un héroe distinto acompañará a Batman en cada fase: Blue Beetle, Robin, Green Lantern...

Compañía
Warner Bros.
Warner es la dueña de DC Cómics, editorial de Batman, así que todo encaja.



Género
Aventura de acción
De esas de ir avanzado y "dando cera" a todos los malos que nos salen al paso.

Fecha de lanzamiento
Septiembre
A mediados, para que tengamos un otoño calentito después de las vacaciones.

Si has visto algún capítulo (o si eres fan) de la serie de animación 'El Intrépido Batman', sabrás que se trata de la visión más **aventurera y divertida** del Caballero Oscuro, con capítulos llenos de acción en los que no sólo aparece Robin, sino que Batman hace equipo con muchos otros superhéroes del Universo DC. Pues esa serie va a inspirar un juego exclusivo para Wii y DS que, calcando la estética de los dibujos, nos propondrá vivir varios 'episodios' con historias completamente nuevas, en las que Batman siempre hará equipo con otro personaje, como Blue Beetle, Green Lantern o Robin, para recorrer **escenarios 2D** llenos de enemigos... librándose de ellos a palos.

Acción y más acción

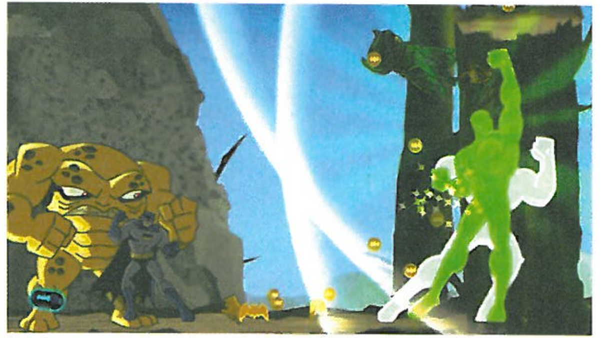
En esencia, el juego será un "beat'em up" de los de toda la vida. Antes de cada nivel, **elegiremos jugar con Batman o su acompañante**... o jugar a dobles. Si no tenemos un amigo cerca, al otro superhéroe lo dirigirá la consola, ¡nunca lucharemos solos! Y más nos vale, porque al avanzar por los niveles nos saldrán al paso decenas de enemigos, ¡habrá que demostrar que somos maestros de la lucha! El juego se controlará con **nunchuk y mando**, y usando stick y botones ejecutaremos una gama amplísima de movimientos: puñetazos, patadas, agarres, proyecciones, golpes en el aire... Además, cuando llenen a golpes su barra de energía, los héroes podrán ejecutar un ➔



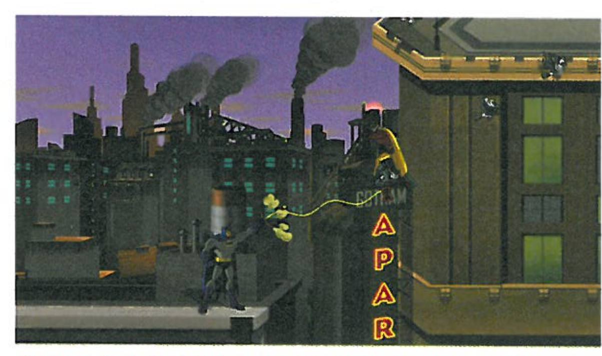
¡Abran paso al Dúo Dinámico!

Batman y Robin recorrerán escenarios 2D demostrando sus habilidades para el combate y el salto.





El juego no se inspirará directamente en capítulos de la serie, sino que ofrecerá tramas nuevas con todos sus protas.



El gancho telescópico de Batman será imprescindible para superar muchas de las zonas de saltos del juego.

Antes de cada nivel, elegiremos entre manejar al Hombre Murciélago o a un superhéroe acompañante. ¡O jugar toda la aventura a dobles!



Para controlar a nuestros héroes usaremos nunchuk y mando. Y los especiales los lanzaremos agitando ambos. Será el único toque "original" en un control de lo más clásico.



¡Listos para la acción!

Habrá 10 superhéroes DC que invocaremos para que realicen superataques. He aquí algunos.



Fecha Verde
El arquero lanzará una lluvia de flechas explosivas sobre los enemigos.



Canario Negro
Su grito supersónico barrerá a los que estén en su radio de acción.



Booster Gold
Usará su tecnología del futuro para dar cera a los malos del presente.



Aquaman
El rey de Atlantis invocará una ola llena de agresivas criaturas submarinas.



¡Este es Blue Beetle!

Será uno de los personajes jugables, y destacará por dar grande saltos y por su arsenal de alta tecnología.

Igualito que la serie de televisión

Uno de los grandes atractivos del juego será lo bien plasmados que estarán el universo de Batman, y de DC.

HÉROES como Green Lantern lucirán los mismitos poderes que en los cómics.

EL ASPECTO de los personaje, y sus movimientos, serán puro dibujo animado.



Iremos desbloqueando "gadgets" de alta tecnología que luego podremos mejorar.

Cada fase comenzará con la cabecera de la serie... ¡como si fuera un episodio de televisión!

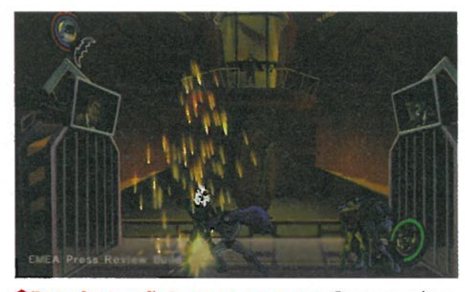
superataque agitando mando y nunchuk. Y como pillemos de lleno a un enemigo tendremos un problema menos. Claro, aunque son todavía mejores los especiales de nuestros superamigos: antes de cada nivel elegiremos **un superhéroe de apoyo** y, cuando su barra esté llena, podremos invocarle para que limpie la zona de enemigos. A estos personajes de apoyo no llegaremos a manejarlos, pero será un placer verlos en acción.

Algo más que tortas

Pero no todo serán "tollinas": los niveles tendrán **zonas plataformeras**, y aquí Batman y Robin usarán su gancho retráctil para agarrarse a salientes y superar abismos. Y es que estos dos irán bien servidos de **gadgets**: tendremos bombas de humo, una versión más poderosa del batarang y hasta unas alas que permitirán a Batman planear... "Truquitos" muy útiles en las increíbles batallas contra supervillanos que nos esperan al final de cada nivel. Y es que este juego va a ofrecer espectáculo superheroico de primera calidad. ¡Los fans de los cómics estamos de suerte!

Repartiendo estopa

Batman presumirá de ser el mejor detective del mundo, sí, pero tampoco se le da mal ablandar a los enemigos a palos. En este juego tendremos muchas forma de hacerlo: con las patadas y puñetazos de Batman y Robin, usando "gadgets", ejecutando ataques especiales o llamando a otros héroes para que realicen un superataque. Al Joker se le ha borrado esa sonrisa...



Patadas, puñetazos o agarres. Con mando y nunchuk ejecutaremos todo tipo de golpes.



Gadgets como el bastón de Robin o el Batarang nos ayudarán en los combates.



Batman y Robin contarán cada uno con un especial. Usarlo consumirá energía.



Los otros superhéroes jugables tendrán los mismos (y únicos) poderes de la serie de TV.

YA PUEDES DECORAR LA CONSOLA DE TUS SUEÑOS

ACCESORIOS DISPONIBLES PARA NDS LITE Y NDSi

PERSONALIZA LA CONSOLA CON TUS PERSONAJES FAVORITOS:

- FUNDAS PROTECTORAS
- DIVERTIDAS PEGATINAS
- CARGADORES EXCLUSIVOS
- CAJAS PARA TUS JUEGOS
- LÁPICES (STYLUS)
- GAMUZAS LIMPIADORAS
- AURICULARES
- Y MUCHOS MÁS

PORQUE A TODOS NOS GUSTA DISFRAZARNOS
















METROID Other M

LAS 5 CLAVES CÓSMICAS

La cazarrecompensas Samus Aran vuelve con una aventura que añade niveles de acción intergalácticos a la exploración habitual. Un juego único, diseñado para cambiar la historia del Universo.



Tipo de juego
Explorando el futuro

La clásica mecánica de exploración se combinará con acción salvaje.



Creadores
Team Ninja

Nintendo ha unido fuerzas con este gran equipo de desarrollo, responsables de clásicos de la acción como la saga 'Ninja Gaiden'.



Lanzamiento
3 de septiembre

¡Sí, es verdad! Ya casi está en las tiendas uno de los bombazos más esperados.



1 Los secretos de Samus Aran

Sabremos qué la motivó a dejar la Federación Espacial y convertirse en cazarrecompensas.

La primera gran novedad del juego: la historia, tendrá un peso muy importante. La acción comenzará tras el final de «Super Metroid». Samus ha destruido a Mother Brain, líder de los piratas espaciales que querían usar el poder de la raza alienígena Metroid para conquistar el universo...

Misterios por resolver

Tras la destrucción de Zebes, el planeta de los piratas espaciales, los Metroids parecen haberse extinguido. Pero pronto Samus se verá envuelta en otro misterio: acude al S.O.S. de una estación espacial, y encuentra a todo el personal científico muerto y a una unidad de la Federación Espacial investigando. Su líder es Adam Malkovich, antiguo superior de Samus. Ahora no se llevan bien. Adam sabe por qué Samus dejó la Federación y se convirtió en cazarrecompensas. Y nosotros lo descubriremos a lo largo de una aventura en la que participarán todos los miembros del equipo de la Federación.

Me desperté con la voz familiar de un inspector de cuarentena.

Más de dos horas de escenas de vídeo ALUCINANTES narrarán la trama... ¡desde el punto de vista de Samus! Sí, la heroína hablará por primera vez.



Conoceremos uno a uno a los miembros del comando de la Federación. Intervendrán en la trama, nos ayudarán en algunos combates... y guardarán algún que otro secreto.

2 Un control futurista

Mucho se ha hablado sobre si el juego será en 2D, en 3D... Será las dos cosas, y el control se adaptará a ello.

En los pasillos de la estación espacial, la cámara tomará una posición lateral y nosotros avanzaremos de izquierda a derecha, en 2D. Pero en salas más amplias, la cámara puede situarse en ángulos diversos, y nos moveremos completamente en 3D. Para dominar a Samus en estos entornos, los creadores han imaginado un control genial: no hace falta nunchuk, sólo el mando en horizontal. Nos desplazaremos con la cruceta, saltaremos y dispararemos con 1 y 2... Y apuntado a la pantalla pasaremos a una vista subjetiva desde el visor. En esta vista, ella no se podrá mover, pero sí mirar en cualquier dirección. Aprovecha para disparar a los puntos débiles de los enemigos o escanear los escenarios y resolver puzles.

Cogiendo el mando en horizontal, manejaremos a Samus tanto en entornos 2D como 3D.

3 Preparada para luchar

Samus será más ágil, letal y precisa gracias al nuevo sistema de combate.

Hasta la fecha, a Samus le bastaba su puntería para acabar con los malos. Pero ahora el sistema de combate es nuevo: los disparos se dirigirán automáticamente al enemigo más cercano, a no ser que fijemos otro objetivo. Fácil, ¿no? Que va, los enemigos serán los más rápidos, inteligentes y numerosos de la historia de la saga. Pero Samus estará a la altura. Pulsando dos veces en las direcciones de la cruceta, Samus realizará una esquiva, técnica fundamental para sobrevivir ante los veloces ataques de los malos. Además, si se encuentra cerca del enemigo, lanzará puñetazos o patadas... o acabará con ellos con alucinantes remates cercanos. El toque de espectacularidad a unas batallas épicas y rapidísimas. Sin duda, el gran cambio en el desarrollo del juego.



Habrá muchos enemigos, pero el sistema de puntería automática te permitirá centrarte en esquivar sus ataques.



Por primera vez, Samus golpeará a los malos si está cerca de ellos: lanzará patadas y puñetazos automáticamente.



4 Explorar el entorno

No lo olvides: esto es un Metroid, así que vas a tener que explorar. La estación espacial en la que se desarrollará el juego será un laberinto en el que encontrarás hasta zonas selváticas...

Para acceder a nuevas zonas de la estación, Samus tendrá que ganar habilidades: desde convertirse en morfosfera a nuevos tipos de disparo, con los que infiltrarse en diferentes zonas. Menos mal que desde los ordenadores de la estación nos descargaremos completos mapas. A través suyo descubriremos zonas secretas o pasillos de ventilación donde entraremos convertidos en esfera... Y la estación guardará aún más sorpresas: gracias a su tecnología holográfica, emulará distintos entornos. Helados, selváticos, volcánicos y muchos de ellos con zonas de saltos. ¿Te suena? Es el desarrollo clásico de Metroid, pero más veloz: Samus es más ágil y luce movimientos plataformeros, como el que la permite saltar de pared en pared o el gancho de energía.



Dentro de la estación encontraremos los típicos puntos para guardar la partida y recuperar energía... ¡un clásico!



Mejorar nuestro traje con nuevas habilidades... otro clásico.


Para acabar con algunos enemigos habrá que realizar espectaculares remates finales... como este de aquí.

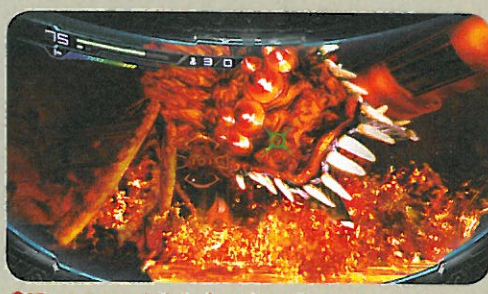
5 Aliens de miedo

¿Están los Metroids extinguidos? ¿Atacan de nuevo los piratas espaciales? En cualquier caso, los monstruos de este juego serán realmente terribles.

Lo cierto es que en la estación espacial lo primero que nos esperan son gigantescos insectos mutantes y plantas asesinas. Pero eso sólo será el principio: habrá jefes finales de tamaño descomunal, a los que daremos el golpe de gracia en increíbles secuencias interactivas. Monstruos invisibles a los que sólo detectaremos en vista subjetiva. Y, sí, piratas espaciales... y a su jefe Ridley.


Escanear a los malos desde la vista subjetiva nos permitirá encontrar sus puntos débiles.

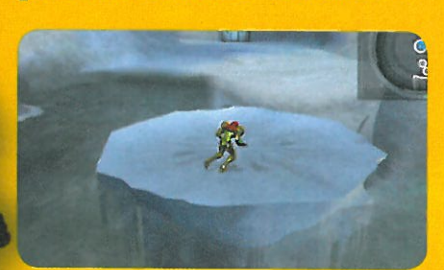

Los primeros enemigos serán insectos gigantes. Vete preparando, será sólo el principio.


¡Groaaaaaar! Habrá malos gigantes muy grandes y muy feos. Un despliegue gráfico.

La primera opinión...


GRÁFICOS

Soberbios. A la altura de «Mario Galaxy 2», pero en plan ciencia-ficción.


JUGABILIDAD

A la exploración de siempre se añade la acción más novedosa.


ARGUMENTO

El más profundo, cinematográfico y emocionante de toda la saga.


RESUMIENDO

Creíamos que nadie podía mirar de tú a tú a Mario. Pero Samus se atreve...

UN AVANCE DE ALTO SECRETO

GOLDENEYE 007™

Viajamos a Londres para infiltrarnos en la presentación del remake más esperado del año, y de paso ¡conocer a sus creadores!

Trece años después, el shooter que marcó época en Nintendo 64 resurge en Wii con un juego totalmente renovado. Para contaros todo lo que Activision reveló el pasado 16 de julio, nos embarcamos en una misión de auténticos espías... en la ciudad de Bond, James Bond.

Nuevos y viejos conocidos

Como ya sabréis, esta vez controlaremos a **Daniel Craig** (adiós, Pierce Brosnan), aunque la trama seguirá la línea del original. En el vídeo que nos mostraron, asistimos a cinco minutos de la primera misión: el MI-6 nos envía a una remota localización de Rusia para colarnos en la base de una banda de traficantes de armas liderada por Ourumov. Nada más ver a Bond en movimiento, se percibe una **calidad gráfica** de muy alto nivel, y a los pocos segundos, aparece nuestro viejo amigo Alec Trevelyan (006), que nos ayuda a burlar la seguridad enemiga.

Sigilo, puntería y acción

Es de noche y llueve a cántaros. Camuflados con ropas negras, nos acercamos a los dos primeros rusos por la espalda, mientras

La renovada puesta en escena y su rediseño gráfico nos meterán de lleno en la aventura.



La historia repasará los hechos originales, pero introducirá muchos cambios en el guión, las misiones, los escenarios y el plantel de personajes.

charlan sobre sus cositas, y con un sólo botón, los dejamos sin habla. A continuación, nos separamos de 006 para dirigirnos a una torre de vigilancia; es hora de sacar la pistola. El puntero se mueve con perfecta fluidez, y comprobamos que el gatillo también, porque el primer centinela cae redondo. Al entrar en la garita, sacudimos el nunchuk para aplicarle una contundente llave a otro vigilante. ¡Anda, un rifle francotirador! Lo pillamos y activamos su potente zoom con visión térmica, pero con la escandalera, van y nos descubren. Nos agachamos tras la barandilla, pero mira si son destruibles los escenarios, que nos destrozan la protección en un pispás.

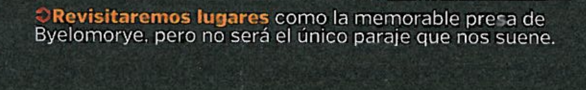
La mejorada inteligencia de los enemigos nos obliga a sacar la metralleta AK-47 en nuestra huida hacia un camión, donde nos espera Alec. Qué alivio...

Un ritmo explosivo

Pero entonces, empieza una trepidante fase sobre ruedas, llena de tiroteos y explosiones, mientras la lluvia rebota sobre el capó.



Volar por los aires vehículos ajenos nos hará recordar viejos tiempos, ¡pero ese nivel de detalle es sólo de hoy!

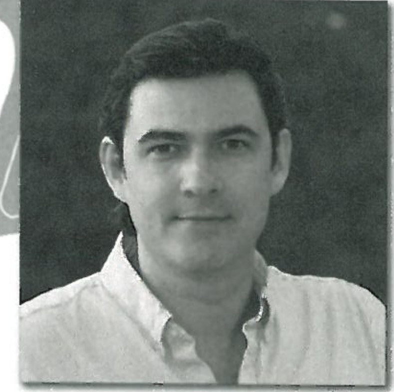


Revisitaremos lugares como la memorable presa de Byelomorye, pero no será el único paraje que nos suene.



El rollo táctico será decisivo en las fases de sigilo, por eso habrá más movimientos de lucha cuerpo a cuerpo.

Lo que dice el productor



Michael G. Wilson, hijo del guionista y productor de la saga Bond, habla con NA.

¿Se siente mucha presión al trabajar en el remake de uno de los mejores shooters de la historia?
Ya lo creo... Imagina que estás en tu estudio y un buen día te llega un proyecto como Goldeneye. La sensación de responsabilidad ha sido enorme; sabes que no puedes decepcionar a nadie y que millones de fans van a juzgar el resultado de tu esfuerzo.

¿En qué medida ha influido en su trabajo la relación con Nintendo?
Desde el principio, han permitido a Activision trabajar con total libertad. Formar parte de este 'dream team' nos ha obligado a tomárnoslo muy en serio. Nintendo hace promesas a sus fans, y teníamos que demostrar ser capaces de cumplirlas. A veces tienes que asumir riesgos, pero estábamos convencidos de que podíamos hacerlo. Además, al ser un juego exclusivo para Wii, hemos llevado el concepto original mucho más allá.

¿Qué reacción espera del público?
Nos dirigimos al público 'hardcore' que jugó al primer Goldeneye. Sin embargo, aquel título fue lanzado cuando la película aún estaba de moda. Desde entonces, han pasado trece años, y la gente tiende a olvidar. Por eso lo hemos cambiado todo; para sorprender a todos por igual.

¿No teme que echemos de menos al James Bond de Pierce Brosnan?
Dudo que eso ocurra. Aunque el factor nostálgico sigue ahí, es un juego tan diferente y aporta tantas opciones nuevas que apenas habrá tiempo para fijarse en esos detalles. Al igual que no es el mismo juego, tampoco es el mismo Bond; ambos han cambiado, y al final lo que cuenta es disfrutar.

¿Por qué cree que hasta hoy no ha habido muchos shooters en Wii?
Es curioso. La gente suele atribuir las ventas a la calidad gráfica. Pero un juego es bueno porque te ofrece una experiencia única y jugable. Las ventas de Wii demuestran una desconexión absoluta entre la realidad y quienes dudan del éxito de ciertos géneros. Wii tiene una filosofía de jugabilidad, y un desarrollador debe saber economizar sus recursos para centrarse en lo que de verdad importa: crear un juego divertido.



Lo que dice Activision



La jefa de producción Dawn Pickney, también respondió a todas nuestras preguntas.

■ **¿Considera que este Goldeneye es un juego sólo para nostálgicos?**
Ellos lo van a disfrutar muchísimo, pero hemos introducido montones de novedades que también atraerán a los nuevos jugadores. Para que te hagas una idea, sólo el multijugador incluirá más de 200 combinaciones.

■ **¿Confían en el éxito del remake?**
Se trata de una licencia muy famosa, y hemos diseñado un título accesible para todo el mundo, con diferentes controles, montones de misiones adicionales, multijugador a pantalla partida... Estoy convencida de que los grandes fans de Goldeneye van a encontrar el juego que esperan.

■ **¿Cómo mejora la experiencia el control de Wii (mando y nunchuk)?**
Puedes inclinarte moviendo el nunchuk hacia los lados, atacar, realizar acciones especiales como agarrar a un enemigo por detrás... El mando se usa para mover el puntero y la cámara, en las escenas cinemáticas. Pero también se puede jugar con los dos mandos clásicos y el de GameCube.

■ **¿Qué nos puede adelantar sobre los nuevos modos multijugador?**
Hay dos experiencias: nostálgica y nueva, con opciones tan divertidas como atizarnos con manos gigantes, paintball, sólo tiros a la cabeza... así hasta 200. Y luego hay un modo más competitivo, con diferentes armas, misiones y personajes. Estos modos también serán jugables online.

■ **¿Ha probado la 3DS? ¿No sería interesante ver un 'Goldeneye 3D'?**
(Sonrisa) Mmm... Sí, la he visto y sería fascinante jugar a un shooter de este estilo en esa consola. ¡Pero estamos aquí para hablar de Wii!

■ **¿Las misiones mantendrán su estructura? ¿Cuál es su favorita?**
Nos hemos inspirado en algunas de N64, pero hemos creado un montón de objetivos que sólo eran posibles con la tecnología de hoy. Me encantan las misiones con explosivos para volarlo todo por los aires, ¡aunque siempre me cargue al científico!



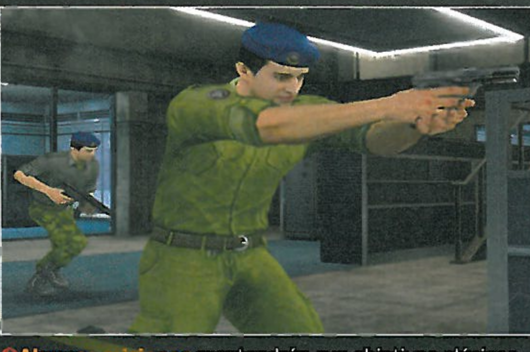
La variedad de controles ofrece múltiples opciones de configuración, ya elijas un control clásico, moderno o incluso jugar con Wii Zapper.



Habrá unas 25 armas, con versiones mejoradas de algunas ya conocidas, como esa flamante pistola P99.



Las secuencias de vídeo volverán a mezclarse con la trama, pero tendrán un aire mucho más cinematográfico.



Algunas misiones mantendrán sus objetivos clásicos, pero ninguna será igual, e incluso habrá muchas inéditas.

otro de los detalles que nos dejan flipados. Llegamos a las instalaciones de la presa, la cámara entra en tiempo bala, liquidamos a tres malos de golpe y... todos aplaudimos de emoción.

¡A partir la pantalla!

Así terminó el vídeo, pero pudimos continuar la acción al probar el brutal multijugador. Activision ha logrado mantener intacta la esencia del original, pero adaptándola a la tecnología de Wii, con un **control mucho más preciso**. Además del inconfundible radar circular, habrá un total de **40 personajes**, de los cuales 8 serán clásicos, como Scaramanga o Jaws.

Pero será un 'multi' más completo que nunca, con 16 modos y 5 grandes mapas. Nos tocó jugar en uno repleto de escaleras y patios, y en cuanto se produjo la primera baja, ya no había forma de parar el vicio; así que no queremos pensar lo que van a ser las partidas online con hasta 8 a la vez.

Ya seas un nostálgico de pura cepa o novato en «Goldeneye», todos tenemos una fecha en el punto de mira: noviembre.

Nintendo Acción, en una misión de lujo

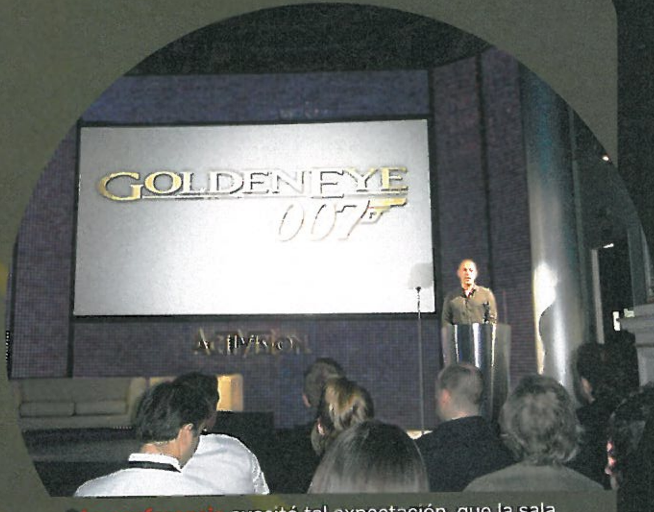
Ser el único medio especializado español que viajó a Londres para asistir al 'Bond Event' ya era un privilegio, pero nunca imaginamos las sorpresas que Activision nos tenía reservadas...

¡Fuimos Bond por un día!

Cuando llegamos al céntrico palacio de eventos 'One Marylebone', nos sentimos como los protas de una peli de espías: los flipantes cochazos que flanqueaban la entrada del edificio ya nos abrían las puertas a una experiencia de cine.

Una vez dentro, nos quedamos atónitos en el 'hall de las vitrinas', repletas de chismes relacionados con el universo Bond. Tras una presentación de infarto, pasamos a un elegante jardín para brindar con champán (aunque lo hicimos con refresco, por estar de servicio).

Las charlas con los creadores pusieron el broche de oro a un día inolvidable.



La conferencia suscitó tal expectación, que la sala estaba hasta arriba. Por suerte, pillamos buen sitio para escuchar a Julian Widows, productor ejecutivo del juego.



Nos concedieron el deseo de 'catar' este impresionante Aston Martin por unos minutos. Gustavo Acero, colaborador de N.A., no se lo creía



Después de la presentación, nos echamos un multijugador a pantalla partida con nuestros colegas internacionales. ¡Se mascaba la tensión!



Los productores del juego, acompañados de una nueva 'chica Bond', respondieron a una ronda de preguntas tan distendida como distinguida.

Probamos el espectacular 'multi' contra periodistas de todo el mundo, y sí... nos dieron bastante caña.



No pudimos evitar emular a Bond en su escena más mítica, aunque cambiamos la pistola por... un plátano.



Tipo de juego
Aventura

Tendrá combates entre Bakugan y momentos de exploración con un luchador Bakugan creado por ti.



Multijugador
¡4 monstruos!

Sí, sí, batallas entre 4 monstruos: dos controlados por jugadores y otros dos por la consola.



Fecha de lanzamiento
29 de octubre

Está confirmado por los chicos de Activision.

¡20 BAKUGAN!

El juego incluirá al menos 20 Bakugan, y estarán todos los que más molan: Drago, Warlus, Skyress...

Bakugan en pie de guerra

Por primera vez manejaremos directamente a los Bakugan en batallas en tiempo real. Y las veréis así de espectaculares.



Antes de las batallas, el prota del juego recorrerá escenarios llenos de soldados Vexos. Habrá que ser sigilosos para evitarlos.



Durante el combate habrá que proteger los monumentos de la Tierra que nos dan energía y destruir los cristales de los Vexos.

¡PRIMICIA MUNDIAL!

Bakugan Battle Brawlers Defensores de la Tierra

La mayor aventura Bakugan jamás jugada se acerca a Wii. Un juego increíble en el que tú manejarás a estas criaturas.

Quizá tú seas uno de los luchadores Bakugan que espera un juego que refleje de verdad todo el espectáculo de la serie, sin dejar de lado la profundidad de los juegos de cartas. Si es así, estás de enhorabuena. **Este otoño llega a Wii** la nueva entrega: 'Defensores de la Tierra'. Un título especial, primero porque te permitirá **manejar directamente** a los Bakugan en **titánicas batallas**. Y segundo, porque te meterá de lleno en una aventura a la altura de las mejores historia de la serie.

¡La Tierra está en peligro!

Todo comenzará cuando los Vexos lancen su ataque definitivo sobre la Tierra quitando su capacidad de luchar a Dan, Marucho, Shun y compañía. La solución estará en tus manos, un **luchador Bakugan**... ¡que todavía no ha combatido nunca!

Tu primer paso será **diseñarte un personaje** con un completo editor, ¡para que tu héroe tenga el aspecto que quieras y te sientas dentro del juego!



El poder de Bakugan

Los Bakugan realizan combos de golpes y disparan, pero además cada uno tiene habilidades específicas: algunos vuelan, todos poseen superataques propios...

LOS BAKUGAN voladores tienen cierta ventaja: pueden atacar desde el aire a larga distancia.

LAS CARTAS BAKUGAN nos otorgan ataques especiales. Antes de comenzar la pelea elegimos dos distintas.

Crea tu propio héroe

El prota del juego... ¡serás tú! O el luchador Bakugan que quieras crear usando el editor del juego para configurar cada detalle de su aspecto. Tu personaje será un novato que nunca ha participado en una lucha Bakugan. Pero cuando los Vexos ataquen a Dan y secuestren a Mira, te tocará hacer de héroe y defender la Tierra del mayor ataque Bakugan hasta la fecha.

El pelo, los ojos, el atuendo... El editor nos permitirá diseñar al protagonista a nuestro gusto.

Antes de cada misión habrá escenas en las que el héroe aparecerá junto a los protagonistas de la serie.

Otro sueño hecho realidad: ¡nos moveremos por la nave de los protas y hablaremos con ellos!

Aliados... y colegas

Shun, Marucho, Dan... Estarán todos los personajes de la serie y hablarán castellano: el juego llegará doblado.

¡Mira qué espectacular! Así os veréis tu Bakugan y tú al empezar el combate. ¡Igual que en la serie!

En las batallas para dos jugadores la pantalla se dividirá en dos... ¡y se jugará perfectamente!

En la primera parte de cada fase tendremos que dirigir a nuestro luchador hasta la zona de batalla, **esquivando a los soldados y robots Vexos** que poblarán los escenarios. Para ello usaremos artefactos como un dispositivo de invisibilidad o gafas capaces de detectar trampas infrarrojas. Pero lo mejor llegará cuando comiencen las batallas Bakugan: elegiremos entre los monstruos disponibles (empezaremos con Drago, pero iremos desbloqueando más) y pasaremos a controlarlo... en todo su gigantesco esplendor: los Bakugan lucirán un **aspecto alucinante** y desplegarán todos sus poderes en increíbles batallas en tiempo real. Y, además, antes de cada pelea elegiremos dos cartas entre decenas disponibles, que nos dotarán de ataques especiales. Algo muy útil... ¡en los **combates multijugador**! Sí, además de la historia, el juego incluirá un modo de batalla que disfrutaremos en solitario o **a pantalla partida con otro amigo**. Y las peleas no se limitarán a dos Bakugan: podremos incluir otros dos controlados por la consola. Acción que los fans de la serie sabréis apreciar.

tarjetasocio

Sólo por ser socio de GAME
¡Ventajas al instante!



267 tiendas en toda España

Superofertas









Nintendo DSi

Nintendo DSi (cualquier color) + **Planet 51 + reloj**



Nintendo Wii

Wii (Blanca ó Negra) **+ Wii Sports + Wii Sports Resort + Grand Slam Tennis + Active Personal Trainer + 2 Wii Motion Plus**





Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes hasta el 15/09/10. Impuestos incluidos.

www.GAME.es

GAME
Tu especialista en videojuegos

Novedades



32 Sherlock Holmes

QUE TIEMBLE LAYTON: el detective más famoso de la historia se dedica ahora a resolver puzles.



33 Rooms

PARA ESCAPAR DE ESTA MANSIÓN te hará falta paciencia y darle mucho al coco... porque cada una de sus habitaciones es un puzle.

28 Poképark Wii

PIKACHU TIENE SU PROPIA AVENTURA EN Wii, y el resultado no está nada mal: un juego para los más pequeños en el que exploramos y disfrutamos de minijuegos.

30 Airbender

LA ESPECTACULAR PELÍCULA se ha convertido en un juego de Wii lleno de acción, con todo el poder de los cuatro elementos y un potente modo multijugador.

CÓMO PUNTUAMOS

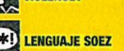
Puntuamos los siguientes cuatro parámetros, utilizando un sistema de estrellas que varía entre 0 y 4. La puntuación final sí es numérica y responde al criterio de la redacción.

- **Gráficos.** El aspecto visual del juego. Valoramos la puesta en escena, el diseño y la creatividad de las imágenes.
- **Diversión.** ¿Te lo pasas bien con este juego?, ¿cómo de bien?, ¿quizá genial? Pues eso es lo que encontrarás puntuado aquí.
- **Multijugador.** Cada vez los juegos son más "sociales". Y eso es lo que pretendemos valorar: ¿sirve para una fiesta entre amigos?, ¿garantiza piques y duelos sin límite?
- **Duración.** Hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Código P.E.G.I. de calificación










EDAD RECOMENDADA · VIOLENCIA · DROGAS · SEXO · MIEDO · LENGUAJE SOEZ · DISCRIMINACIÓN

Los iconos de DS



Los iconos DS en rojo indican que el juego utiliza esas funciones. De lo contrario aparecen en color gris.










PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · SIN CABLES · CHAT · MICRÓFONO · Wi-Fi ONLINE

Los iconos de Wii

Los iconos de Wii utilizan el mismo sistema que en DS. En color azul, utilizan esa función. Si no, en gris.








NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · INTERNET

En septiembre...

ESTÁ SIENDO UN VERANO FLOJO en cuanto a lanzamientos. Échale un vistazo a estas novedades, y prepárate: muy prontito saldrán muuuuchos juegos.

NOTA DE LA REDACCIÓN. Ten en cuenta que los precios que mostramos en las novedades y Guía de Compras son aproximados, y pueden variar de una tienda a otra. Si quieres alternativas, pregunta en varias tiendas.



- Tipo de juego: Minijuegos
- Compañía: Game Freak
- Jugadores: 1 Jugador
- Idioma: Voces ambientales / Textos en castellano
- Precio: 50,95 €
- Lanzamiento: Ya disponible

FUNCIONES DEL MANDO

NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · INTERNET

Wii

CUÁNTOS MÁS AMIGOS, MEJOR

PokéPark Wii

La gran aventura de Pikachu

Hay muchos amigos por hacer y megarretos que superar en este gran parque de Pokémon para tu Wii.

Prepárate para ponerte una vez más en la piel de un Pokémon. En «PokéPark Wii» controlarás a **Pikachu**, que junto con sus amigos **Charmander, Piplup y Chikorita** aparecen de repente en un lugar fantástico llamado PokéPark.

Hazte amigo de todos

El PokéPark es un parque donde distintas especies de Pokémon juegan, se persiguen, hacen amistad y superan megarretos. Sin embargo, últimamente las cosas no van demasiado bien, y los tres grandes jefes: **Venusaur, Empoleon y Blaziken**, han discutido.

Tu misión es devolver la amistad al PokéPark. Pikachu **deberá hacerse amigo** de todos los Pokémon que encuentre superando sus desafíos (pilla pilla, combate, preguntas, escondite), y a la vez descubrir la causa de los temblores y desconfianza que reinan en la zona.

Para avanzar en sus investigaciones, Pikachu debe ir reuniendo **cristales del Prisma Celeste**, que mantiene el equilibrio del PokéPark. Resulta que ha sufrido un colapso, y algunos Pokémon han recogido los cristales. Para recuperarlos, hay que superar megarretos, que en realidad son juegos de habilidad en los que deberás correr, surfear, volar, etc.

¿Sólo Pikachu? Obviamente Pikachu no sabe surfear (¿o sí?), y por ello podrá contar con la ayuda de los amigos que haya ido haciendo en las **10 zonas** distintas del PokéPark. De modo que hacer amigos a lo largo de la aventura es esencial para hacerte con los **14 fragmentos**.

En definitiva, si hay alguna manera de describir el nuevo juego para Wii de Pokémon sería algo así como el sucesor de **«Pokémon Channel»** para Game Cube, mezclado con la filosofía de amistad propia de «Pokémon Mundo Misterioso» y el respeto a la tradición coleccionista que acompaña a toda la saga.

EL DATO

Deberás hacerte amigo de 193 Pokémon distintos, y superar 14 megarretos en 10 zonas

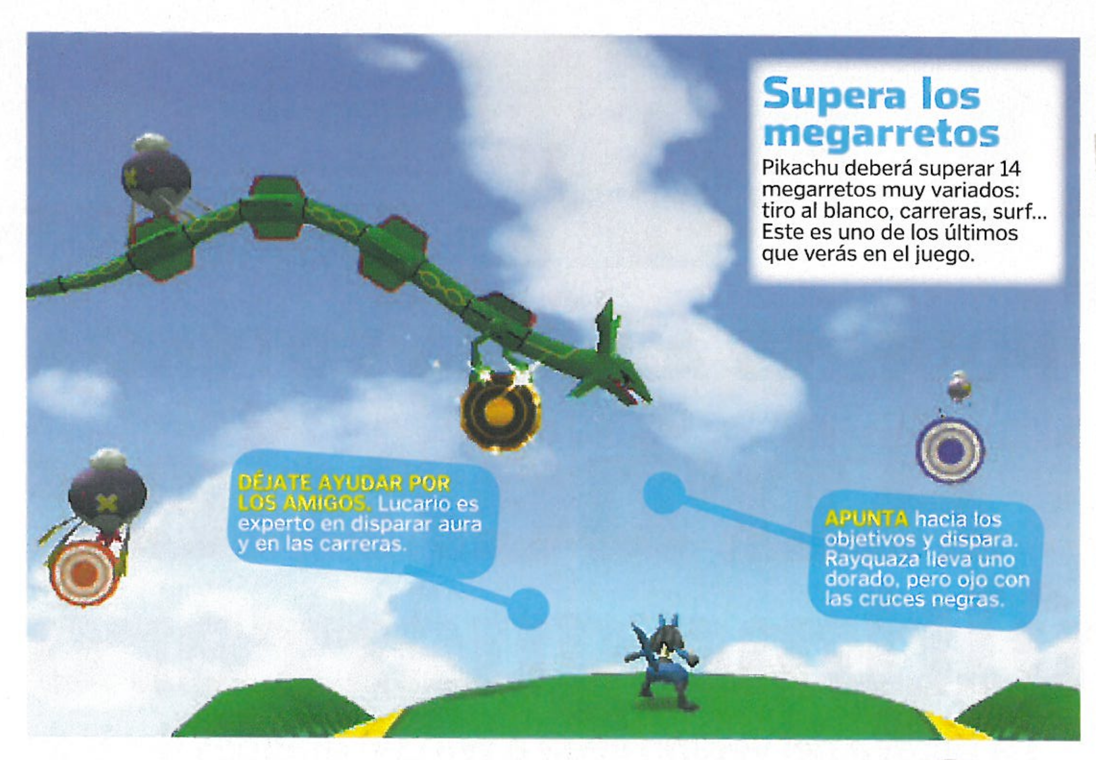




Deberás superar los desafíos de los Pokémon para ganarte su amistad. Los mejores desafíos son las batallas, aunque también hay pilla-pilla o escondite.



En cada zona del parque necesitas resolver unas tareas determinadas. Por ejemplo, llevar madera a Bidoof, metales a una forja o bayas a Snorlax.



Supera los megarretos

Pikachu deberá superar 14 megarretos muy variados: tiro al blanco, carreras, surf... Este es uno de los últimos que verás en el juego.

DÉJATE AYUDAR POR LOS AMIGOS. Lucario es experto en disparar aura y en las carreras.

APUNTA hacia los objetivos y dispara. Rayquaza lleva uno dorado, pero ojo con las cruces negras.

«PokéPark» podría ser el heredero de «Pokémon Channel» de Game Cube

Supera todos los récords que puedas...

Si superas el récord absoluto en un megarreto, será como si invitarás al gran campeón para competir contra ti. Y hablamos de Mew, Deoxys, Darkrai o Latias.





Coge el truco a cada megarreto

Aunque gran parte del juego se desarrolla con el mando en posición horizontal, algunos megarretos apunto a la pantalla, o lo agito para impulsarme en las lianas.

Las Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Gráficos vistosos y movimientos de los Pokémon trabajados. La cámara marea más de la cuenta.

Diversión ★★☆☆
Los desafíos entretienen al principio, pero se vuelven repetitivos. Algunos megarretos son flojos.

Multijugador NO TIENE
No tiene, y lo cierto es que no parecía muy difícil haberlo incluido en los megarretos.

Duración ★★☆☆
Es cortito, aunque hacerte amigo de los 193 Pokémon y superar los récords lleva algo más.

Lo mejor y lo peor

Combatir contra Pokémon poderosos. Algunos retos. Ser amigo de todos.

Historia simple y corta. Los desafíos y megarretos se hacen repetitivos.

Nuestra Opinión

Muy bonito, pero mejor para fans

«PokéPark Wii» es un juego pensado para los más pequeños de la casa y/o aficionados a Pokémon. La historia es bonita pero realmente se hace corta, y los megarretos no suponen grandes desafíos.

Te gustará...

Menos que... Pokémon Battle Revolution

Menos que... Pokémon HeartGold y SoulSilver

Puntuación Final





- Tipo de juego: Acción
- Compañía: THQ
- Jugadores: 1-2 Jugadores
- Idioma: Voces en castellano / Textos en castellano
- Precio: 49,95 €
- Lanzamiento: Ya disponible

FUNCIONES DEL MANDO

NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · INTERNET

PODERES A MEDIA POTENCIA

Airbender El último guerrero

La batalla del verano llega a Wii con grandes dosis de acción, aunque no alcanzan el espectáculo de la peli.

EL DATO
La aventura se compone de 10 capítulos, aunque también está el modo batalla, con 8 arenas

Una historia de civilizaciones enfrentadas por los elementos, príncipes desterrados por oponerse a los que mandan y héroes que resurgen del hielo para poner orden entre tanto caos. Así podríamos resumir el argumento de la recién estrenada 'Airbender' que, en principio, lo tiene todo para encajar en un videojuego. Sin embargo, parece que su descuidada puesta en escena nos va a aguar un poco la fiesta.

¡Menudos tres elementos!

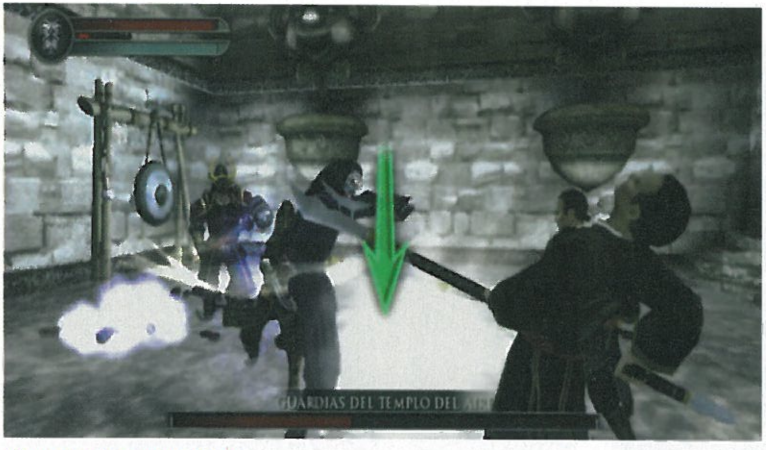
Empiezas la aventura controlando a **Zuko**, que posee la facultad de lanzar bolas ígneas, aunque pronto descubres un ataque mucho más potente con efectos de onda expansiva: la bomba de fuego. Pero hay un tercera habilidad: la **furia, que multiplica el daño** causado por tiempo limitado. **Aang y Espíritu Azul**, los dos siguientes héroes, comparten los mismos controles con botones, pero la cosa se pone más interesante en los capítulos de Aang. Con su **poder del viento**, puedes levantar y lanzar a los enemigos, moviendo mando y nunchuk.

El desarrollo consiste en encadenar combos y avanzar hasta los jefes, aunque también hay que activar las típicas palancas, y disparar a los malos con el puntero, en unas pocas fases arcade. Aunque esta mecánica se repite bastante, los niveles del Espíritu Azul añaden un toque de sigilo y agilidad plataformera que recuerda mucho a 'Prince of Persia'.

Pero las debilidades de «Airbender» no están en su constante acción, sino en el **aspecto anticuado** de sus gráficos. El modelado de los enemigos y la escasa espectacularidad de los efectos no permiten disfrutar del 'show'. Además, la cámara y ciertos controles tampoco ayudan a que nos dejemos llevar por la fantasía.

Aun así, el cooperativo y el Campo de Batalla para dos, engancharán a los que salgáis del cine con ganas de seguir la guerra en casa.





Los combos son fáciles de ejecutar, basta con pulsar el botón de ataque varias veces y mover el mando en la dirección de la flecha. ¡Toma acrobacia ofensiva!



Mientras avanzas por los escenarios de la película, como el barco de Zuko, van apareciendo grupos de enemigos. La barra de abajo es su indicador de vida.



El que juega con fuego

...No se quema, si quien lo domina es Zuko. Su mejor ataque es una bomba que tumba a todo el que pille en medio, pero gasta energía.

El joven Airbender se defiende en la acción, pero le falta madurez en el apartado visual

Hay que ser especial para tener ese poder

Cada héroe tiene una habilidad especial: Zuko gana fuerza al entrar en 'furia', Aang ralentiza el tiempo con 'perspicacia', y el Espíritu Azul pasa inadvertido con 'sigilo'.





Lo que el viento de Aang se llevó

Con el gatillo del nunchuk, atrapo cajas o enemigos en una vorágine de aire, y si lo sacudo hacia abajo, los estampo contra el suelo. Pero si agito el mando en lugar del nunchuk, ¡los mandaré a tomar viento fresco! Con 'C', ralentizo el tiempo.

Las Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆
Personajes y entornos destilan un aspecto sosete, y los efectos de los poderes tampoco brillan.

Diversión ★★☆☆
Falta una mayor variedad de situaciones, y aunque los combos tienen su gracia, se repiten mucho.

Multijugador ★★☆☆
Cooperativo y competitivo, aunque es más interesante el segundo, en el que no dejan de salir enemigos.

Duración ★★☆☆
Desbloquear todas las imágenes y el campo de batalla amplían las 8 horitas iniciales de la aventura.

Lo mejor y lo peor

Lo mejor: La acción y los combos. Los poderes de los tres héroes. El modo batalla. Buen doblaje.

Lo peor: Los gráficos. La inteligencia de los rivales y sus animaciones. La cámara y ciertos controles.

Nuestra Opinión

Los últimos serán los primeros, pero no hoy

Por ahora, 'El Último Guerrero' se va a tener que conformar con un título correcto, sin más. Aunque a nivel técnico nos ha dejado bastante fríos, mola controlar los poderes de los tres personajes y revivir la película paso por paso.

Te gustará...

Más que...



Transformers Aventuras en Cyb.

Menos que...



Prince of Persia

Puntuación Final





- Tipo de juego: Puzles
- Compañía: Focus Home Int.
- Jugadores: 1 Jugador
- Idioma: No tiene voces, Textos en castellano
- Precio: 39,95 €
- Lanzamiento: Ya disponible

FUNCIONES DS







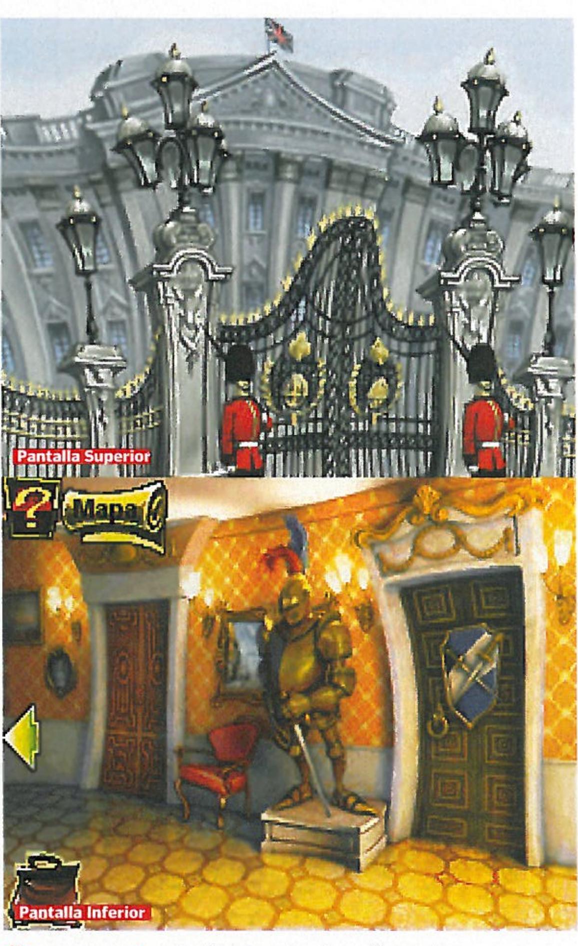
PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · SIN CABLES · CHAT · MICRÓFONO · Wi-Fi ONLINE



Lleva los nombres a sus huecos para completar este árbol genealógico de sangre azul. Jaime Peñafiel no lo haría mejor.



Resuelve puzles clásicos como un tangram, en el que colocas las piezas para formar una figura.



Los escenarios destilan un aire de estilo cartoon, y aunque son estáticos, puedes rastrearlos con el puntero.

ENIGMAS EN DOSIS PEQUEÑA

Sherlock Holmes y el Secreto de la Reina

Una aventura 'elemental' para fans de los puzles.



Sólo dos iconos como Holmes y su querido Watson, pueden infiltrarse en el mismísimo **Buckingham Palace** para investigar un caso, en plena época victoriana. Pero lo que parecía un simple robo, esconde algo mucho más gordo.

Cosas de palacio

Como en toda **aventura gráfica**, recorres un mapa en busca de personajes con los que charlar, pistas por recolectar y **puzles táctiles**. Aunque algunos retos son tan fáciles como frotar la pantalla para despintar un lienzo, hay otros con más enjundia, como los tradicionales rompecabezas matemáticos, o los cuestionarios en los que razonar hipótesis. Sin embargo, falta información sobre lo que te 'pide' cada puzle, y a menos que lo descubras por ensayo y error, te verás obligado a gastar puntos en pistas.

Por otra parte, puedes almacenar objetos en el inventario; ¿necesitas simular el ladrido de un perro? Pues combinas varios artilugios con una trompeta, y a ver qué sale. Esto añade cierta profundidad al desarrollo, pero justo cuando empieza a enganchar... va y se acaba. Con apenas cinco horas de aventura, este caso se ha quedado **muy corto**.

EL DATO
Hay 39 puzles por resolver, pero si usas pocas pistas, desbloquearás otros 4 al final del juego

Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★☆☆
Multijugador	NO TIENE
Duración	★☆☆☆

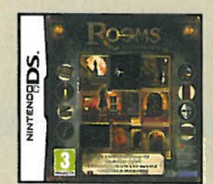


Valoración

Los puzles están bien integrados en la trama y algunos incluso recuerdan a Layton, pero su escasa duración no ayuda a reforzar la historia, que queda reducida a una aventura menor.







➲ **Tipo de juego:** Puzle
➲ **Compañía:** Hudson
➲ **Jugadores:** 1 Jugador
➲ **Idioma:** No tiene voces / Textos en castellano
➲ **Precio:** 39,95 €
➲ **Lanzamiento:** Ya disponible

FUNCIONES DS

PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · SIN CABLES





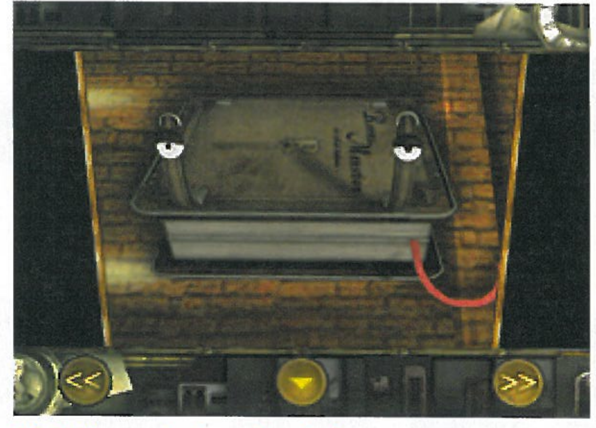








CHAT · MICRÓFONO · Wi-Fi ONLINE



➲**Este libro parlante será tu aliado:** te irá explicando lo que sucede en «Rooms», y te dará pistas si andas perdido.



➲**Para pasar de nivel** debes encontrar objetos específicos y usarlos de la manera adecuada.



➲**Desliza el stylus** hacia donde quieras mover la celda. Las "rooms" están plagadas de ítems, como las cabinas "matrix".

EL DATO
Demuestra tu habilidad en los 100 puzles repartidos en 5 mansiones... además de los puzles extra

¡'ROOMSPETE' EL COCO!

Rooms The main building

Adéntrate en esta misteriosa casa de puzles laberínticos.

Estás atrapado: has recibido una misteriosa carta y, tras leerla... ¡has sido teletransportado a **una misteriosa mansión**! Salir no será fácil: cada habitación es un puzle de piezas correderas... y vas a tener que resolver más de 100.

Atrapado en celdas

El juego está basado en los típicos rompecabezas en los que deslizamos las casillas a fin de componer una imagen. Pero, en este caso, no se trata de formar un dibujo, sino de **juntar casillas** para que el prota se desplace automáticamente por ellas hasta que llegue a la salida... si no encuentra ningún obstáculo de por medio. Sólo podemos mover la pieza en la que está el prota, y la cosa se pone seria cuando **nos topamos con objetos** como teléfonos que teletransportan, llaves para abrir puertas, armarios mágicos, etc.

De esta forma nos esperan 100 puzles, sin contar con diferentes desafíos como carreras contra el tiempo, o la posibilidad de **crear tus propios puzles** e intercambiarlos con tus amigos. Aún así, se puede hacer repetitivo, y además es dificilillo. Pero si te gustan los puzles y los desafíos serios, dale una oportunidad.

Puntuaciones



Gráficos	★☆☆☆
Diversión	★★☆☆
Multijugador	★★☆☆
Duración	★★★☆

Valoración

Un puzle curioso y diferente, tanto por su mecánica como por ofrecer un argumento. A la larga es repetitivo, pero su dificultad lo convierte en un reto para los fans de los puzles.



Total 72

Selección de Descargas

Los secretos sumergi

Son misteriosos, oscuros, llenos de peligros... pero también esconden tesoros. ¿Te atreves a explorar los fondos marinos?



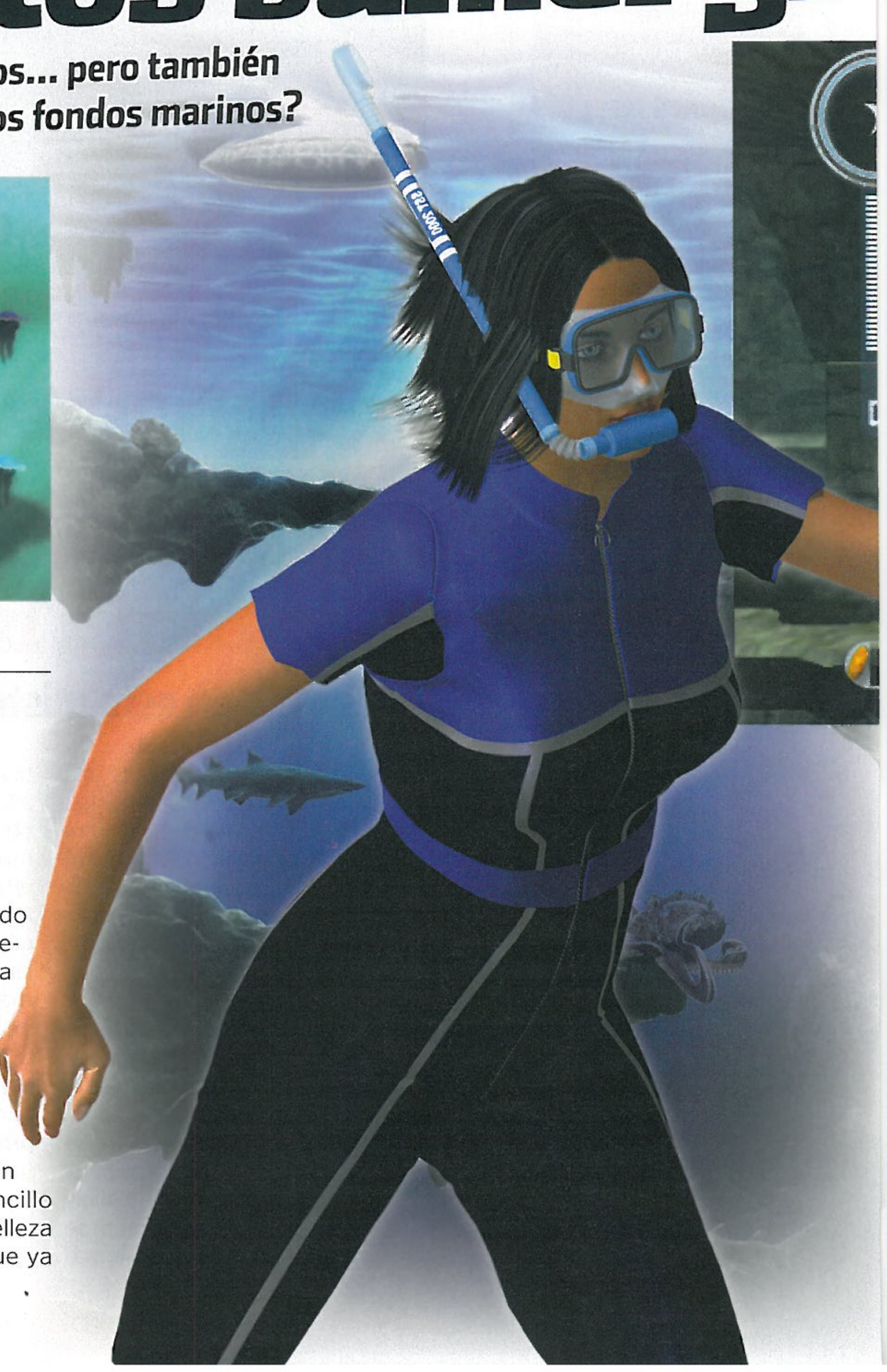


1.000 Puntos · Ya disponible
Cosmonaut Games | Aventura | +3 años | 1 Jugador | Castellano

Dive
The Medes Islands Secret

Explorar y descubrir secretos es uno de los mayores placeres que puede ofrecer un videojuego. Y, precisamente, esa la base de esta aventura submarina de Cosmonaut Games.

Este estudio de desarrollo catalán ha elegido el fondo marino como escenario. Nuestra misión será descubrir la tumba sumergida de Martín I el Humano, rey de Aragón. Y para ello bucearemos en 9 localizaciones de todo el mundo, comenzando y acabando nuestro periplo en las impresionantes Islas Medas. Para dirigir a nuestro submarinista por estas profundidades 2D bastará con el mando: apuntado a la pantalla marcaremos la dirección en la que vamos a bucear, y pulsando el botón B avanzaremos. Un sistema muy intuitivo, sencillo y preciso que, unido a la belleza de los escenarios, hace que ya





Cómo descargar estos juegos

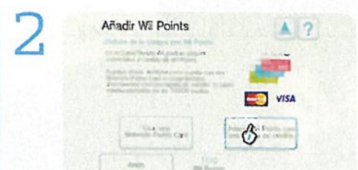


1



Conecta tu consola a internet y elige la opción 'Canal Tienda Wii' o 'Tienda Nintendo DSi'. Verás una selección de novedades recomendadas y podrás pinchar sobre 'Entrar'.

2



Para añadir puntos, hay dos opciones: 'Nintendo Points Card', que es la que se compra en tiendas, y 'con una tarjeta de crédito', para comprar 100 puntos por euro desde Internet.

3



Los catálogos son enormes. En Wii eliges entre 'Consola Virtual', 'WiiWare' y 'Canales'. En 'DSiWare' tienes descargas gratuitas, de 200, de 500 y de 800 puntos.

4



La opción de buscar juegos te aparece en Wii una vez entras en 'Consola Virtual' o 'WiiWare'. En DSi, tienes la opción directamente en el menú de 'DSiWare'. Elige... ¡y a jugar!

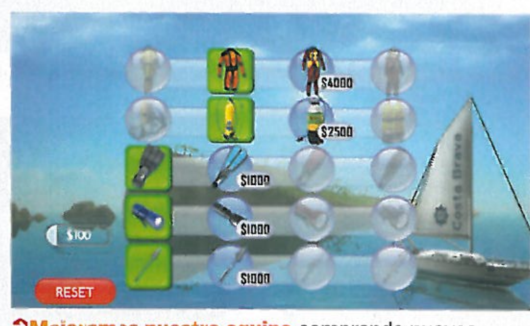
dos del océano



10 grandes escenarios submarinos no esperan. Sumergirnos en ellos será una experiencia placentera por los bellos gráficos... pero no exenta de peligros.



Con el puntero del mando indicamos la dirección y pulsando el botón B nadamos. Sencillo y muy eficaz.

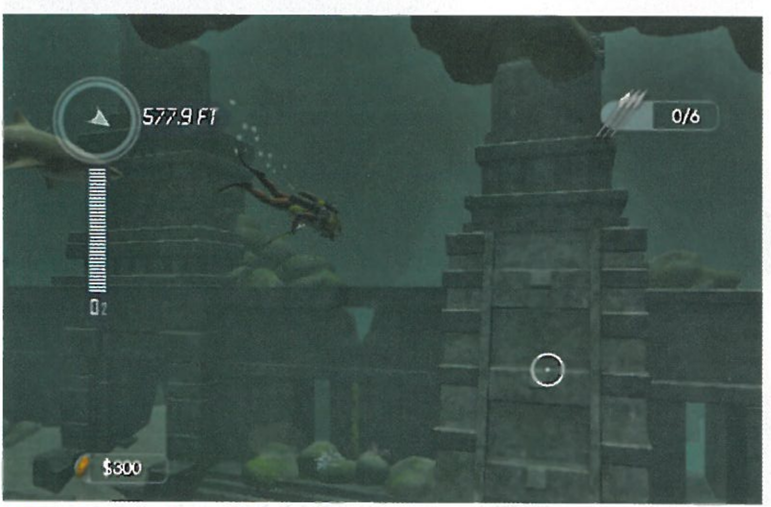


Mejoramos nuestro equipo comprando nuevos trajes, botellas de oxígeno, aletas o arpones.

recoger los primeros tesoros sea un placer. Y, poco a poco, vamos descubriendo toda la profundidad (nunca mejor dicho), que oculta el juego. Primero, aprendemos a defendernos de la fauna marina, desde simples medusas a temibles tiburones, disparándoles con nuestro arpón. Y luego nos damos cuenta de que hay muchos más peligros: nuestra reserva de oxigeno es limitada, así como el número de arpones, y tenemos que registrar los escenarios en busca de recargas de aire y munición para poder seguir. Y, si en cada escenario hay un tesoro principal que desbloquea el siguiente nivel, también hay varios secundarios que recogeremos si revisitamos las zonas. Pero para alcanzarlos hay que comprar mejoras, como botellas con más capacidad o trajes que permiten inmersiones más profundas... En «Dive» nos sumergimos poco a poco, recogiendo tesoros, visitando zonas cada vez más peligrosas... y sintiendo el placer del descubrimiento.



Valoración ★★★★



Si exploramos los recovecos de los escenarios encontraremos recompensas.

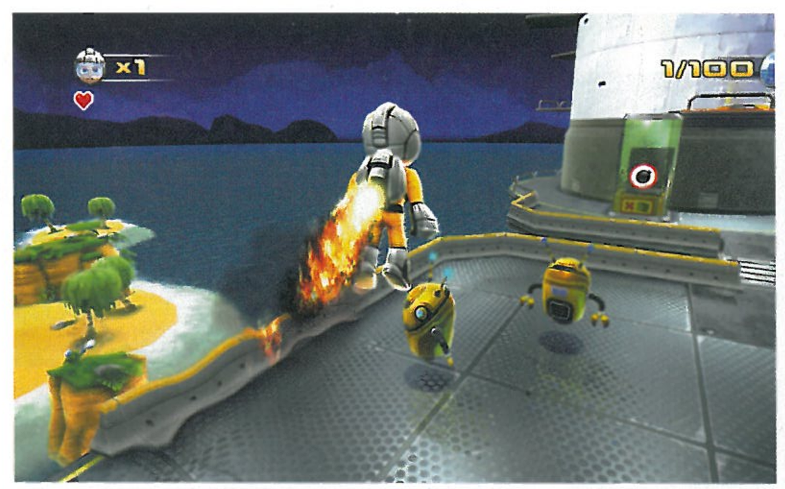


1000 Puntos · Ya disponible

Shin'en Multimedia | Plataformas | +7 años | 1 Jugador | Castellano

Jett Rocket

El planeta Yaroppa está en peligro y Jett Rocket debe salvarlo. Con su mochila-cohete, es el héroe ideal para un plataformas 3D.
Para cumplir su misión, Jett Rocket visita 12 fases ambientadas en tres zonas distintas y llenas de plataformas de todo tipo: pequeñas, grandes, móviles, estáticas, que desaparecen al tocarlas... Con nunchuk y mando, y gracias a la mochila que nos mantiene unos segundos en el aire, podemos superarlas todas. Pero es que, además, hay muchas fases con mecánicas distintas, que van desde pilotar una moto de agua a recorrer los escenarios sobre una tabla de "skate" flotante. Todo un homenaje a los plataformas 3D más clásicos (como «Super Mario 64»), divertido, variado... y un pelín corto. Pero habrá más entregas.



La mochila cohete de Jett le permite mantenerse en el aire unos segundos.



Cada una de las tres zonas del juego tendrá su propio (y peligroso) jefe final.

Hay gran variedad de situaciones, como pilotar esta moto de agua.

Valoración ★★★★



Wii · 700 Puntos · Ya disponible

Legendo Entertainment | Acción | +12 años | 1 Jugador | Inglés

Pearl Harbour Trilogy
1941 Red Sun Rising

El ataque de los japoneses a Pearl Harbour es el marco de este juego de acción aérea.
Con un control muy sencillo (y que permite elegir sólo mando, mando y nunchuk o mando clásico), nos metemos en batallas llenas de acción y muy espectaculares, ya que los gráficos son de lo mejorcito de WiiWare. Un arcade bastante divertido, aunque también con el defecto de una escasa duración. Habrá dos entregas más.



Pilotamos aviones reales recreados en el juego con todo detalle.



Wii · 1000 Puntos · Ya disponible

Nabi Studios | Lucha | +16 años | 1-2 Jugadores (2 online) | Inglés

Toribash

¿Es posible un juego de lucha en el que puedas hacer cualquier movimiento...? ¡Sí!
En «Toribash» usamos el nunchuk para marcar los puntos de impacto en lo que queremos que nuestro luchador (una marioneta) golpee a la rival y después nos limitamos a ver como evoluciona el combate por turnos. Y sí, las posibilidades de crear movimientos son infinitas, pero sólo te resulta divertido si te mola crear secuencias espectaculares.



Los muñecos articulados se enfrentan en combates muy "gore"



Valoración ★★★★



Los juegos que vienen...

Wii
Disponible en octubre





Si alcanza la velocidad suficiente, Sonic podrá correr por las paredes, hacer "loopings"...



Usado con cabeza, el escudo nos permitirá recorrer zonas muy deprisa.



El erizo más famoso del mundo prepara su regreso con un plataformas 2D que llegará en episodios. Así será el primero.

Antes de nada, no penséis que este "Capítulo 1" ofrecerá poco contenido. Tendrá varios mundos con al menos 3 niveles cada uno. El primero es Splash Hill, y recuperará la fresca estética de Green Hill, primer mundo del Sonic Original. Aquí Sonic aprenderá a realizar sus movimientos de ataque, como el 'Homing Dash' que le lanza contra los malos. Podremos correr a toda velocidad y llegar a la meta del nivel en tiempo récord. Pero habrá caminos a diversas alturas, y descubrir cuáles nos permiten recorrer el nivel más rápido y recogiendo más anillos nos garantizará una puntuación alta. Ya en este mundo usamos las botas (para correr aún más rápido) y el escudo. Y la cosa culminará con una lucha contra Robotnik que, subido en su nave, trata de golpearnos con una gran bola. Habrá que subirse a las plataformas laterales y saltar desde ellas para golpearle.

El 'Homing Dash' es un ataque que nació en los juegos 3D de Sonic... pero en 2D funcionará también de maravilla.



Corre Sonic, corre, que en la zona final de este mundo te espera tu primer jefe... y, sí, lo has adivinado: es el mismísimo Eggman.

Los mejores juegos para Nintendo DS y Wii

Aunque este mes suele ser muy flojo en cuanto a lanzamientos, siempre hay cosas interesantes como «PokéPark» y «Airbender» en Wii, o el retorno de Holmes a DS.



LAS APUESTAS DE ESTE MES

POKéPARK

¡POKéAVENTURA!
Los peques disfrutarán con un juego hecho a su medida: aventura, minijuegos... ¡y Pokémon!

AIRBENDER

¡ES TU DESTINO!
La espectacular peli se convierte en una aventura de acción con el poder de los cuatro elementos.

SHERLOCK HOLMES

ELEMENTAL...
El detective más famoso se enfrenta a un misterio... y a un montón de puzles.



Nintendo DS

- DS Lite: Blanco, negro, rosa, plata, verde, azul, rojo
- DSi: Azul metálico y cielo, blanco, negro, rosa, rojo
- DSi XL: Chocolate, cereza

Hay tres modelos de la portátil más vendida: DS Lite, que conserva la ranura para juegos de GBA; DSi, con cámara y acceso a la tienda virtual DSiWare; y DSi XL, una versión más grande y cómoda de DSi.

Plataformas

KIRBY SUPER STAR ULTRA



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Kirby vuelve con una aventura genial en la que nos tragamos a los malos para copiar sus poderes. Lástima que sea corto.
Puntuación 85

NEW SUPER MARIO BROS.



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
¡Y pasan los meses y los años, y Mario, con su título más emblemático, sigue siendo el Rey de las Plataformas!
Puntuación 97

Deportes + Carreras

FIFA 10



EA · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
De lejos, vuelve a ser el mejor fútbol disponible en una portátil. Pero quizá se queda un poco corto de novedades.
Puntuación 88

MARIO KART DS



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-8 J. (2-4 online)
Brillante edición del mejor juego de carreras arcade de todos los tiempos... ¡y encima con modo online!
Puntuación 98

MARIO Y SONIC EN LOS JJ.OO. DE INVIERNO



SEGA · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Una versión brillante de los duelos deportivos de estos dos "cracks". Pruebas geniales y un modo Historia muy profundo.
Puntuación 92

PLANET 51 (P)



Pyro/SEGA · 19,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Un buen juego de carreras con gráficos notables. La puesta en escena te sumergirá en la alucinante peli made in Spain.
Puntuación 85

SONIC & SEGA ALL STARS RACING



SEGA · 39,95 € · +3 años · 1-4 J. (4 online)
Veloz, divertido y con todo el carisma de los héroes de SEGA. Y encima tiene un modo de retos y carreras online.
Puntuación 84

Acción

CALL OF DUTY MODERN WARFARE MOBILIZED



Activision · 39,95 € · +16 años · 1-4 J. (6 online)
La guerra moderna estalla con un juego espectacular en gráficos, genial en control y con multijugador de escándalo.
Puntuación 89

COP THE RECRUIT



Ubisoft · 29,95 € · +12 años · 1 Jugador
Sé un poli y recorre a pie o en vehículos la ciudad de Nueva York en 3D. Técnicamente impresionante y muy divertido.
Puntuación 90

DEMENTIUM II

Southpeak · 39,95 € · +18 años · 1 Jugador
La secuela del mejor juego de terror de DS nos trae acción en primera persona, sencillos puzles y una gran atmósfera.
Puntuación 85

GTA CHINATOWN WARS





Rockstar · 19,95 € · +18 años · 1-2 Jugadores
Una aventura de acción increíble, que derrocha profundidad y diversión. Sólo para +18... y ahora a un precio irresistible.
Puntuación 97

MEGAMAN ZERO COLLECTION



Capcom · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador
Plataformas y acción al viejo estilo en una recopilación de las cuatro entregas de la serie Megaman Zero de GBA.
Puntuación 80

TRANSFORMERS LA GUERRA POR CYBERTRON (N)



Activision · 39,95€ · +12 años · 1-4 Jugadores
Una espectacular aventura de acción que llega en dos versiones: ¿quieres jugar con los buenos o con los malos?
Puntuación 79

Aventura + RPG

CHRONO TRIGGER



Square Enix · 39,95 € · +12 años · 1-2 Jugadores
Uno de los mejores RPG de todos los tiempos, aunque tenga gráficos anticuadillos y esté en inglés. Muy recomendable.
Puntuación 92

N Nueva entrada · P Precio económico

¡Envíanos tus favoritos!

MÁNDANOS una lista de tus 10 juegos favoritos para DS o Wii a nintendoaccion@axelspringer.es



TOP 10 LECTORES

«Super Mario Galaxy 2» es EL JUEGO. No nos extraña que haya conquistado vuestros corazones. Y Pokémon triunfa en DS.

DUELO DE CEREBROS

SHERLOCK HOLMES llega a DS... y se encuentra que el título del "mejor detective del mundo" lo ostenta el Prof. Layton. Se impone un duelo: ¿qué juego es mejor, «Sherlock Holmes y el Secreto de la Reina» o «El Profesor Layton y la Caja de Pandora».

Sherlock Holmes VS Profesor Layton 2



▼ Sólo 39 puzles por resolver.
▼ Escenas estáticas tipo cómic.
▲ Usas y combinas objetos.
▼ Puzles extra desbloqueables.



▲ Más de 150 puzles te aguardan.
▲ Alucinantes vídeos animados.
▼ No recoges ni usas objetos.
▲ Puzles extra y tres minijuegos.

CASTLEVANIA ORDER OF ECCLESIA



Konami · 19,95 € · +12 años · 1 Jugador
Toda la acción y espectacularidad de la clásica saga en una aventura de gráficos increíbles y con funciones online.
Puntuación 90

DRAGON BALL ORIGINS 2



Namco Bandai · 29,95 € · +12 años · 1-2 Jugadores
Un desarrollo que mezcla acción, exploración y puzles más todo el carisma de 'Dragon Ball': una aventura de lujo.
Puntuación 90

DRAGON QUEST IX



Square-Enix · 39,95€ · +12 años · 1-4 J. (4 online)
El mejor juego de rol clásico de DS: bonito, profundo, divertido, gracioso, emotivo... ¡y con un multijugador histórico!
Puntuación 96

FINAL FANTASY IV



Square Enix · 9,95 € · +12 años · 1-2 Jugadores
Una de las mejores entregas de la saga vuelve con un apartado técnico alucinante y varias funciones táctiles.
Puntuación 91

KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS



Square Enix · 39,99 € · +12 años · 1-4 Jugadores
Los personajes de Disney y Square se unen en una obra maestra, rol de acción que exprime el poder de DS.
Puntuación 96

MARIO & LUIGI VIAJE AL CENTRO DE BOWSER



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador
La magia de Mario en un juego de rol único por su variedad y sus dinámicos combates. ¡Y también juegas con Bowser!
Puntuación 92

MIGHT & MAGIC CLASH OF HEROES



Ubisoft · 39,95 € · +12 años · 1-2 Jugadores
Un juego de rol en el que los combates se resuelven como puzles. Quizá suene extraño, pero es magistral.
Puntuación 89

POKéMON EXPLORADORES DEL CIELO



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 J. (2 online)
Si eres fan de la saga, te encantarán sus novedades. Y si no tienes ninguna entrega, es absolutamente recomendable.
Puntuación 89

POKéMON ORO Y PLATA



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 J. (2-20 online)
Dos grandes continentes por explorar en la aventura Pokémon más larga ¡Y trae el imprescindible Pokéwalker!
Puntuación 99

POKéMON PLATINO



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 J. (2-20 online)
Una nueva edición de las saga "clásica" Pokémon. Y una nueva oportunidad para "pokemonizarte" hasta las trancas.
Puntuación 95

SCRIBBLENAUTS

5TH Cell · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador
Un juego en el que resuelves los puzles como quieras: escribe el objeto que quieres usar... y aparece. Una maravilla.
Puntuación 88

ZELDA SPIRIT TRACKS



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
El juego que superó a «Phantom Hourglass». Igual de grande y divertido, y con una historia aún mejor. Y el tren mola todo.
Puntuación 99

ZELDA PHANTOM HOURGLASS



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1-2 J. (2 online)
La continuación de «Wind Waker» es uno de los RPG más gloriosos de la historia. ¿Cómo es que aún no lo tenéis?
Puntuación 97

Varios



ACE ATTORNEY MILES EDGEWORTH

Capcom · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador
Vuelve una saga de culto, y ahora investigamos la escena del crimen además de interrogar. Pero, ojo, está en inglés.
Puntuación 83

EL PROFESOR LAYTON Y LA CAJA DE PANDORA



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1 Jugador
Vuelve Layton con una presentación más cuidada y 150 nuevos puzles. Genial, pero no sorprende como el primero.
Puntuación 92

EL PROFESOR LAYTON Y LA VILLA MISTERIOSA



Nintendo · 39,99 € · +7 años · 1 Jugador
Más de 130 puzles de todas las épocas ambientados en una aventura de misterio con gráficos de cine. Imprescindible.
Puntuación 93

JAM WITH THE BAND



Nintendo · 29,95 € · +12 años · 1-8 Jugadores
Nintendo presenta el juego musical más completo del universo: cantas, tocas, compones.... y compartes por internet.
Puntuación 87

PICROSS 3D



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador
Elimina cubos para revelar figuras en un puzle con lo mejor del 'Buscaminas' y los sudokus. Y tiene un editor de puzles.
Puntuación 85

RHYTHM PARADISE



Nintendo · 29,95 € · +3 años · 1 Jugador
Divertida colección de minijuegos en los que seguimos el ritmo con el puntero. Perfecto para disfrutarlo con la DSi.
Puntuación 84

STYLE BOUTIQUE

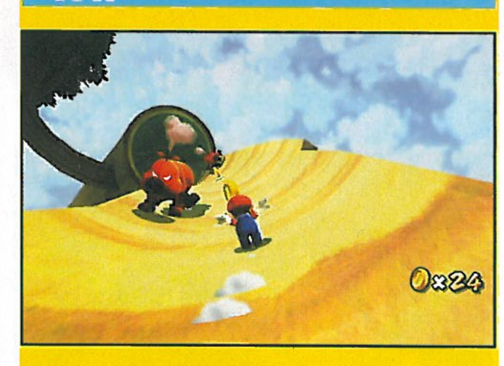
Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador
Gestiona tu propia boutique hasta el mínimo detalle en un juego con estilo y muchísimas posibilidades.
Puntuación 88

WARIO WARE D.I.Y.



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1 Jugador
90 microjuegos tan graciosos como siempre... y un editor para que crees los tuyos o te los bajes de internet.
Puntuación 90

Wii



1. Super Mario Galaxy 2 — N
2. Metroid Prime Trilogy — Igual
3. Super Smash Bros. Brawl — Igual
4. Monster Hunter Tri — Sube
5. New Super Mario Bros. Wii — Igual
6. Speed Racer — Igual
7. LEGO Harry Potter — N
8. FIFA 10 — Sube
9. Wii Sport Resort — Baja
10. Driver Parallel Lines — Baja

NINTENDO DS



1. Pokémon Oro & Plata — Igual
2. Dragon Quest IX — N
3. Zelda Spirit Tracks — Sube
4. El Profesor Layton y la Caja de Pandora — Baja
5. Band Hero — Baja
6. Dragon Ball Origins 2 — N
7. C.O.P. The Recruit — Baja
8. Phoenix Wright Ace Attorney Investigations — Igual
9. Wario Ware D.I.Y. — Igual
10. Bakugan Battle Brawlers — Baja

N Novedad · Sube · Baja · Igual

Guía de Compras

TOP 10 REDACCIÓN

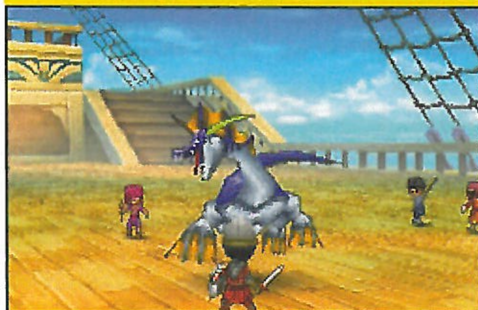
Aún estamos descubriendo los miles de secretos de «Super Mario Galaxy 2». Y, en DS, nos ha atrapado el mundo de «Dragon Quest IX».

Wii



1. Super Mario Galaxy 2 .... (Igual)
2. Sin & Punishment Succesor to the Skies (Sube)
3. Monster Hunter Tri .... (Sube)
4. Mario Kart Wii .... (Sube)
5. Super Smash Bros. Brawl .... (Baja)
6. New Super Mario Bros. Wii .... (Baja)
7. No More Heroes 2 Desperate Struggle.. (Baja)
8. Metroid Prime Trilogy .... (Baja)
9. Wii Sports Resort .... (Sube)
10. Zelda Twilight Princess .... (Baja)

NINTENDO DS



1. Dragon Quest IX .... (Sube)
2. El Profesor Layton y la Caja de Pandora .. (Baja)
3. Zelda Spirit Tracks .... (Igual)
4. Dementium 2 .... (Igual)
5. GTA Chinatown Wars .... (Igual)
6. New Super Mario Bros. .... (Baja)
7. Castlevania Order of Ecclesia .... (Baja)
8. Zelda Phantom Hourglass .... (Igual)
9. Pokémon Oro & Plata .... (Igual)
10. Dragon Ball Origins 2 .... (Igual)

N Novedad Sube Baja Igual



Wii → Nuevo Pack edición limitada: **Wii negro brillante + Mando + Nunchuk + Wii Sports + Wii Sports Resort + Wii MotionPlus**

Hay dos packs de Wii disponibles. El básico, con Wii, mando, nunchuk y Wii Sports. Y la edición limitada, con Wii, mando y nunchuk de color negro, Wii MotionPlus, Wii Sports y Resort.

Plataformas



NEW SUPER MARIO BROS. Wii

→ Nintendo → 49,95 € → +3 años → 1-4 Jugadores
Un juego 2D de Mario... multijugador. Vive con tus colegas una de las experiencias jugables más divertidas que existen.
Puntuación 97



SUPER MARIO GALAXY

→ Nintendo → 49,95 € → +3 años → 1-2 Jugadores
Una aventura maravillosa llena de plataformas estelares, mando y nunchako. Es Mario en su máxima expresión.
Puntuación 99



SUPER MARIO GALAXY 2

→ Nintendo → 49,95 € → +3 años → 1-2 Jugadores
Sólo Mario podía superar a Mario con el plataformas más sorprendente, divertido y genial. Una obra maestra absoluta.
Puntuación 100



TOY STORY 3

→ Disney → 59,95 € → +7 años → 2 Jugadores
Los héroes de la peli viven una colorista aventura de acción y saltos. Además del modo historia, tiene muchas misiones.
Puntuación 84

Deportes + Carreras



GRAND SLAM TENNIS

→ EA → 49,95 € → +3 años → 1-4 J. (2-4 online)
Tenis genial si lo juegas sin Wii MotionPlus, y revolucionario si lo utilizas. Puedes encontrarlo con o sin el periférico.
Puntuación 90



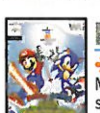
FIFA 10

→ EA → 49,95 € → +3 años → 1-4 J. (2-4 online)
Apuesta por un fútbol más arcade y accesible. Pierde la profundidad y variedad de otros años, pero divierte.
Puntuación 80



MARIO KART Wii

→ Nintendo → 49,95 € + Volante → +3 → 1-4 J. (2-12 online)
Mario rompe moldes con sus carreras de karts en Wii. Diversión asegurada y multijugador online espectacular.
Puntuación 98



MARIO Y SONIC EN LOS JJ.OO. DE INVIERNO

→ SEGA → 59,95 € → +3 años → 1-4 jugadores
Mario y Sonic vuelven en el juego oficial de los JJOO... diversión por todo lo alto, sobre todo en el multijugador.
Puntuación 91



PES 2010

→ Konami → 39,95 € → +3 años → 1-4 J. (2-8 online)
Fernando Torres y Leo Messi apadrinan el juego de fútbol más completo y divertido del momento.
Puntuación 94



SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

→ SEGA → 49,95 € → +7 años → 1-4 j. (8 online)
Divertidísimo, completo y con todo el carisma de los héroes de SEGA. Uno de los grandes de la velocidad en Wii.
Puntuación 92



WWE SMACKDOWN VS RAW 2010

→ THQ → 39,95 € → +16 años → 1-6 Jugadores
El juego oficial de la WWE pierde las peleas online pero gana nuevos modos y un control clásico que le hace subir enteros.
Puntuación 88



Wii SPORTS RESORT

→ Nintendo → 49,95 € + Wii MotionPlus → +7 años → 1-4 J.
12 deportes con el control preciso que pone en juego Wii MotionPlus. Ideal para divertirse sólo o en compañía.
Puntuación 95

Acción





CALL OF DUTY MODERN WARFARE R.E.

→ Activision → 59,95 € → +16 años → 2 J. (10 online)
Uno de los mejores juegos de acción de todos los tiempos llega a Wii en una conversión genial. Su online es antológico.
Puntuación 92



THE CONDUIT

→ Sega → 49,95 € → +16 años → 1 Jugador (2-16 online)
Detén una invasión alienígena en un juego de disparos brillante por su control y estilo gráfico. Online flipante.
Puntuación 87



DRAGON BALL REVENGE OF KING PICCOLO

→ Namco Bandai → 59,95 € → +12 años → 1-2 Jugadores
Las primeras aventuras de Goku recreadas en un beat´em up sencillo pero entretenido. Y con peleas para 2 jugadores.
Puntuación 85



METROID PRIME TRILOGY

→ Nintendo → 49,95 € → +3 años → 1-4 jugadores
Recopilación de la saga «Prime» en un DVD y aprovechando el control de Wii. Tres obras maestras al precio de una.
Puntuación 99



NARUTO CLASH OF NINJA III

→ Tomy → 49,95 € → +12 años → 1-2 Jugadores
La serie de anime más famosa inspira un juego de lucha sencillo pero espectacular. Destaca por su elenco de personajes.
Puntuación 80



NO MORE HEROES 2

→ Rising Star → 39,95 € → +18 años → 1 Jugador
Vuelve Travis en una aventura llena de acción, humor, katanas... ¡y encima manejas a otros dos personajes!
Puntuación 94



POKéPARK Wii N

→ Nintendo → 50,95 euros → +3 años → 1 Jugador.
Una sencilla mezcla de aventura y minijuegos protagonizada por Pikachu y sus amigos. Pensada para los más pequeños.
Puntuación 75



RED STEEL 2

→ Ubisoft → 49,95 (59,95 con MotionPlus) → +16 años → 1 J.
Wii MotionPlus convierte tu mando en espada y arma en un juegazo de acción de estética rompedora.
Puntuación 86



RESIDENT EVIL DARKSIDE CHRONICLES

→ Capcom → 49,95 € → +18 años → 1-2 Jugadores
Usa tu WiiZapper en el mejor juego de disparos sobre raíles de Wii. Todo un homenaje a los fans de la saga.
Puntuación 91

N Nueva entrada P Precio económico

DEL CINE A LA CONSOLA

ESTAS DOS PELIS LUCHARON por un nombre: 'Airbender' iba a llamarse 'Avatar' (como la serie de animación en la que se inspira), pero tuvo que cambiar de título tras el estreno de la peli de James Cameron. Ahora, los juegos para Wii miden sus fuerzas.

Airbender VS Avatar



▲ Modos Historia y Batalla.
▼ Gráficos poco espectacules.
▲ Puedes manejar 4 personajes.
▼ Muy centrado en la acción.



▼ Sólo tiene modo Historia.
▲ Buen acabado gráfico
▼ Un único protagonista.
▲ Ofrece acción, sigilo, saltos...



SIN&PUNISHMENT SUCCESSOR OF THE SKIES

➔ Nintendo ➔ 49,95 € ➔ +12 años ➔ 1-2 Jugadores
Prepara tus reflejos para el mejor juego de disparos de Wii. Acción futurista difícil, desafiante y de enorme calidad.
Puntuación 91



SUPER SMASH BROS. BRAWL

➔ Nintendo ➔ 49,95 € ➔ +12 años ➔ 1-4 (2-4 online)
Los combates más esperados por los nintenderos (y los que no lo son) traen modos y extras como para jugar dos vidas...
Puntuación 97

TATSUNOKO VS CAPCOM

➔ Capcom ➔ 39,95 € ➔ +12 años ➔ 1-2 Jug. (2 online)
Combates por parejas entre personajes de Capcom y héroes de anime. Rápido, profundo y con opciones. Magistral.
Puntuación 94



PRINCE OF PERSIA LAS ARENAS OLVIDADAS

➔ Ubisoft ➔ 49,95 € ➔ +12 años ➔ 1 Jugador
Vuelve el Príncipe con una nueva mezcla de acción, saltos y exploración. La magia de su ambientación atrapa.
Puntuación 85



SILENT HILL SHATTERED MEMORIES

➔ Konami ➔ 39,95 € ➔ +16 años ➔ 1 Jugador
Explora el pueblo de Silent Hill en un juego que cambia según tus decisiones. El mejor juego de terror de Wii.
Puntuación 88





ZELDA TWILIGHT PRINCESS

➔ Nintendo ➔ 59,95 € ➔ +12 años ➔ 1 Jugador
El Zelda más alucinante jamás visto, con los mejores gráficos, la mejor historia ¡y funciones únicas para el mando!
Puntuación 99



Aventura + RPG



ANIMAL CROSSING LET'S GO TO THE CITY

➔ Nintendo ➔ 69,95 € + Wii Speak ➔ +3 ➔ 1 J. (2-4 online)
Comienza una nueva vida en tu Wii, en un tranquilo pueblo donde la vida es sólo placer. Elige con o sin Wii Speak.
Puntuación 94



FINAL FANTASY THE CRYSTAL BEARERS

➔ Square Enix ➔ 49,95 € ➔ +12 años ➔ 1 Jugador
Una fantástica aventura con un inmenso mundo por explorar. Los combates, en tiempo real, son un pelín repetitivos.
Puntuación 87



LEGO HARRY POTTER

➔ Warner ➔ 49,95 € ➔ +7 años ➔ 1-2 Jugadores
Los cuatro primeros años de Potter recreados hasta el mínimo detalle en una aventura con mucha magia y humor.
Puntuación 86



MONSTER HUNTER TRI

➔ Capcom ➔ 49,95 € ➔ +16 años ➔ 1 J. (4 online)
Esta aventura de rol en la que te conviertes en cazador de monstruos es magistral tanto en solitario como online.
Puntuación 95

Varios



GUITAR HERO 5

➔ Activision ➔ 59,95 € ➔ +12 años ➔ 1-4 jugadores
La versión más completa del rey de los juegos musicales: 85 temazos de todos los estilos y más modos que nunca.
Puntuación 90



LITTLE KING'S STORY

➔ Rising Star ➔ 39,95 € ➔ +7 años ➔ 1 jugador
Una bellísima aventura de estrategia repleta de posibilidades, con un apartado gráfico encantador y mucho humor.
Puntuación 90



RAYMAN RABBIDS TV PARTY

➔ Ubisoft ➔ 19,95 € ➔ +7 años ➔ 1-8 Jugadores
65 minijuegos, Wii Board y nuevas funciones online, ¿qué más se puede pedir? Un par de figuritas de los Rabbids...
Puntuación 90



SUPER MONKEY BALL STEP & ROLL

➔ SEGA ➔ 49,95 € ➔ +7 años ➔ 1-4 jugadores
Vuelve uno de los juegos de habilidad más desafiantes y divertidos... ¡y ahora compatible con Wii Balance Board!
Puntuación 84

LO MEJOR DE LA TIENDA VIRTUAL

El verano ha sentado de maravilla en las plataformas de descarga. Hay grandes novedades tanto para WiiWare como para DSiWare.

TOP 5 WiiWARE

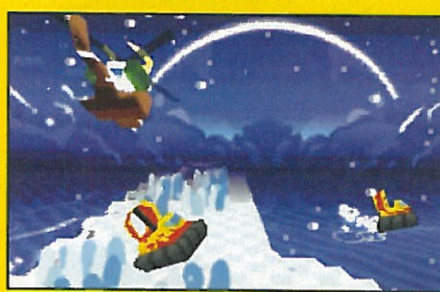


Dive The Medes Islands Secret

Explorar el Mediterráneo (y otros nueve mares de todo el globo) está resultando una experiencia apasionante.

1. Dive The Medes Islands Secret
2. Jett Rocket
3. Pearl Harbor 1941 Red Sun Rising
4. Bit.Trip Void
5. Zombie Panic in Wonderland

TOP 5 DSiWARE



Pop Island Paperfield

Este juego de carreras locas trae frescura a DS. Pero fíjate también en «Soul of Darkness», un juego de rol de lo más apañado y completo de DSiWare.

1. Pop Island Paperfield
2. Soul of Darkness
3. AlphaBounce
4. Mario Vs. Donkey Kong
5. Chronos Twins

LOS 3 MEJORES JUEGOS PARA...

Sentir el Metal

UNA FORMA DE VIDA, eso es el metal para dos colectivos que definirán la sociedad del futuro: los aficionados a la música heavy y las inteligencisa artificiales instaladas en cuerpo robotizados (o robots, vamos). Estos son sus juegos.



1 Guitar Hero 5

COGE LA GUITARRA, la batería o el micro y prepárate para disfrutar del mejor heavy del universo.



2 Transformers La Guerra...

TENDRÁN SU CORAZONCITO y lo que sea, pero estos robots son pura aleación.



3 Sin & Punishment 2

EN ESTE JUEGO te las ves con un ejército de máquinas destructivas. Envíalas al desguace a disparos.



Toda la actualidad del mundo de los videojuegos
HOBBYNEWS.es
HOBBYTRUCOS | CONECTAJUEGOS
Buscar
Regístrate
Iniciar sesión
Inicio
Noticias
Avances
Reviews
Reportajes
Vídeos
Foros
Blogs
LOS MEJORES JUEGOS ONLINE EN CONECTAJUEGOS
>PORTADA
Entrevista con el desarrollador de Spec Ops
Estamos ante uno de los juegos que más espectación levantaron en la feria. Y es que en el pasado E3 de Los Ángeles,
¡GUÍA COMPLETA!
HOBBYTRUCOS
FINAL FANTASY XIII
¡No te lo pierdas!
>ÚLTIMA HORA
Nuevas imágenes de Ghost Trick
Del creador de Ace Attorney, Shu Takumi, nos llega este...
El Castillo de Warnorken te espera
Runes of Magic, uno de los MMO free-2-play que más está dando...
Actualización gratis para MotoGP 09/10
Desde hoy se puede acceder a la primera actualización gratuita...
TODO SOBRE EL E3
vodafone
Nuestros Blogs
A malos tiempos, mejores juegos
Ataques de sinceridad
El juego de Miyazaki
Un círculo vicioso contra la originalidad
Toda la actualidad
Más pantallas de GOW Ghost of Sparta
Kratos prepara su siguiente aventura en la portátil de Sony, donde al fin conoceremos los pormenores de la...
Las descargas legales ganan adeptos
Con cada vez más juegos que aparecen en exclusiva como descargas, en lugar de venir en soporte físico, la...
WoW Cataclysm soportará DirectX 11
Los cambios que se avecinan para World of Warcraft, con una modificación profunda de todos sus escenarios, no será...
Final Fantasy XIV de PS3, en marzo
La próxima entrega online de Final Fantasy, en forma de título masivo multijugador, ya tiene fecha para su versión...
Invizimals triunfa en Gamelab 2010
Un juego español que atraviesa fronteras y que sirve para mostrar el potencial de PSP, eso es Invizimals
Vídeos
NOTICIAS: Todo lo que ocurre en el mundo de los videojuegos
Microsites, entrevistas, concursos...
FOROS: comparte tus puntos de vista
BLOGS: las opiniones de un equipo de colaboradores de lujo
REVIEWS: nuestra opinión sobre los juegos más alucinantes
AVANCES: lo último de los juegos más esperados
ADEMÁS:
HOBBYTRUCOS
Guías y trucos para tus juegos favoritos
CONECTAJUEGOS
Un gran universo de minijuegos online
hobbynews.es • hobbytrucos.es • conectajuegos.com

Wii

LEGO HARRY POTTER AÑOS 1-4

PASSWORDS DE LADRILLO DE ORO

- Ladrillo De Oro 01: QE4VC7
- Ladrillo De Oro 02: FY8H97
- Ladrillo De Oro 03: 3MQT4P
- Ladrillo De Oro04: PQPM7Z
- Ladrillo De Oro 05: ZY2CPA
- Ladrillo De Oro06: GMTP6
- Ladrillo De Oro07: XY6VYZ
- Ladrillo De Oro08: TUNC4W
- Ladrillo De Oro 09: EJ42Q6

KID ICARUS (CONSOLA VIRTUAL)

¿Con ganas de jugar a Kid Icarus en 3Ds? ¡Qué mejor que recordar la aventura original! Estos passwords solo funcionan en la versión de Wii, (en la que los viejos trucos para NES no funcionan).

- "Segunda Aventura" 1-2 – Max Resistencia, Max Fuerza, Todas las armas leW6uf H2dF00 k0000G 400aYD (1er bloque "l" = "i"mayúscula)
- Nivel 1-2 - Resistencia 4/5, Fuerza 1/5 0000Cu 00V300 UC001C 00042i
- Nivel 1-3 – Resistencia 4/5, fuerza 2/5 0000mC T0U600 GC001C 10082t
- Nivel 1-4 - Resistencia 4/5, Fuerza 2/5 G400u6 Z09200 POG00C 10003s
- Nivel 2-1 – Resistencia Max, Fuerza 2/5 G800CS p0iC00 10G00G H0004v
- Nivel 2-2 – Resistencia Max, Fuerza 3/5 He00yK y0j800 HOG01H I004KI (4º Bloque "l" = "i" Mayúscula)
- Nivel 2-3 – Resistencia Max, Fuerza 4/5 le00ec 418100 fa004H J008a9 (1er bloque "l" = "i" Mayúscula)
- Nivel 2-4 – Resistencia Max, Fuerza 4/5 leG6q9 I1t800 VmG03H J000Lx (1º y 2º Bloque "l" = "i" Mayúscula)
- Nivel 3-1 - Resistencia Max, Fuerza 4/5, Todas las armas leG6Gz f1t000 daG08H J100sK (1er bloque "l" = "i" Mayúscula)
- Nivel 3-2 – Resistencia Max, Fuerza Max, Todas las armas leW6Ci h1Z200 faG08H K104sg (1er Bloque "l" = "i" Mayúscula)
- Nivel 3-3 – Resistencia Max, Fuerza Max, Todas las armas leW6WO r1o500 laG08H K108cC (1er Bloque "l" ="i" Mayúscula, 3er Bloque "l" = "L" Minúscula)
- Nivel 3-4 – Resistencia Max, Fuerza Max, Todas las armas leW6Kj z1Q700 naG08H K100tK (1er Bloque "l" = "i" Mayúscula)
- Nivel 4-1 – Todo al máximo (y final bueno) leW6e0 72dF00 faG06H K500ey (1er Bloque "l" = "i" Mayúscula)

- Ladrillo De Oro 10: GFJCV9
- Ladrillo De Oro 11: DZCY6G

NEW SUPER MARIO BROS. Wii

METAS SECRETAS

Para que no te vuelvas loco buscando, aquí tienes una lista de fases que tienen metas secretas:
1-3, 2-4, 2-6, 3-4, 3-5, 3-Casa Fantasma, 4-Casa Fantasma, 4-Fortaleza, 5-Casa Fantasma, 6-5, 6-6, 7-Casa Fantasma, 7-Fortaleza y 8-2.

HAZ APARECER CASAS CHAMPIÑÓN

En el juego individual, cuando rescatas a un Toad, aparece una casa diferente en función del último dígito de la cuenta atrás:

- Casa Dorada: Toca la bandera cuando el tiempo acabe en 7, 8 o 9.
- Casa Verde: Toca la bandera cuando el tiempo acabe en 0, 1, 2 o 3.
- Casa Roja: Toca la bandera cuando el tiempo acabe en 4, 5 o 6.

Si juegas en modo multijugador, los dos últimos dígitos han de ser iguales:

- Casa Dorada: Toca la bandera cuando el tiempo acabe en 99.
- Casa Verde: Toca la bandera cuando el tiempo acabe en 11 o 22.
- Casa Roja: Toca la bandera cuando el tiempo acabe en 33, 44, 55, 66, 77 o 88.

GRABA EN JUEGO EN CUALQUIER MOMENTO

La opción guardado normal aparece al completar el castillo del mundo 8.

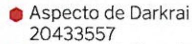
FONTANEROS SIN GORRA

Consigue 99 vidas y verás el pelo de Mario y Luigi.

POKEPARK Wii: PIKACHU'S ADVENTURE

Una buena ración de códigos para la versión europea de este juego. ¡A disfrutar!

- Celebi aparece 99645049



- Aspecto de Darkrai 20433557
- Aspectorde Groudon 45594012
- Aspecto de Jirachi's 82401777
- Haz volar a Pikachu en los juegos de vuelo 57429445
- Tabla de Snow de Pikachu 04823523
- Tabla de Surf de Pikachu 84925064

SUPER MARIO GALAXY 2

ITEMS DE LOS TOADS

Deposita pedazos de estrella en la banca del Tesorero para lograr estas cosas:

- Toda Buceador: 6000 pedacitos de estrella
- Toda Explorador: 8000 pedacitos de estrella
- Gafas: 1000 pedacitos de estrella
- Pico: 4000 pedacitos de estrella
- Lanza y escudo: 2000 pedacitos de estrella
- The Perfect Run (Grandmaster Galaxy Daredevil Run): 9999 pedacitos de estrella
- Para abrir el Reto de las estrellas verdes: Consigue 120 estrellas y derrota a Bowser.
- Desbloquear a Luigi: Vence a Bowser en su generador de galaxias.
- Mundo secreto: lo consigues cuando acabas el juego por primera vez.

¡Nuestros lectores nos hacen llegar trucos que funcionan a las mil maravillas! Adrián Morena nos comenta los siguientes!

- Aleteo de Yoshi infinito: Antes de terminar de revolotear con Yoshi pulsa Z y rápidamente sueltas Z y dejas apretado A. Esto se puede hacer las veces que quieras.
- 99 vidas: En la galaxia descomunal, al llegar al astro redondo con tres koopas gigantes, empiezas a saltar todo el rato sobre un koopa y al rato te van subiendo las vidas una a una en cada salto. Después, ¡A disfrutar de las 99 vidas gratis!

TOY STORY 3

ATENCIÓN A TODA ESTA LISTA DE LOGROS DISPONIBLES EN EL JUEGO

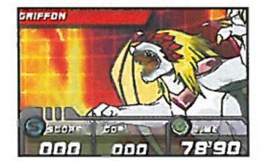
- Rescata a 3 Orugas.
- Captura a 3 fantasmas con el pararrayos.
- Patea a 5 ciudadanos.
- Recoge todas las



personalizaciones de 'Casa Atormentada', 'Cañada Encantada' y el 'Espaciopuerto de Zurg'.
- Gasta hasta 30,000.
- Rompa 25 Cajas y Barriles.
- Complete todas las Misiones de 'Cañada Encantada'.
- Desplázate largo tiempo a pie.
- Encuentra todos los premios en 'Casa encantada'.
- Golpea 30 cosas con una bola.
- Destruye 5 Gárgolas.
- Quema 5 duendes con el Dragón.
- Crea 3 ciudadanos transformados en horribles zombies.
- Salta una larga distancia con la diana.
- Golpea a 10 misioneros.
- Explora en un vehículo.
- Haz grandes 10 cosas.
- Destruye 10 Gárgolas.
- Vence a 10 duendes.
- Crea a 10 aldeanos zombies.
- Haz 10 cosas grandes.
- Consigue 15 piezas de oro.
- Completa 50 misiones.
- Completa 10 misiones.
- Golpea a 15 Objetivos de Paracaidista.
- Compra 10 cosas del catálogo.
- Colecciona 15 cápsulas premio.
- Colecciona 25 cápsulas premio.
- Patea a 10 aldeanos.
- Viaja una larga distancia en diana.
- Deslízate una distancia larga sobre raíles en el nivel espacial protagonizado por Woody.
- Haz 40 giros en un vehículo.
- Viaja una larga distancia sobre el dragón
- Consigue más de 30,000 oro.
- Completa todas las misiones del Espaciopuerto de Zurg
- Encuentra todas las cápsulas premio del Espaciopuerto.
- Encuentra todas las cápsulas premio de la Casa Encantada.
- Mueve un objeto pesado una distancia larga.
- Tira a 5 aldeanos al agua.
- Tira tres veces de la cadena del retrete.
- Salta al agua 10 veces.
- Ponle alas a 10 cosas.
- Corre 20 carreras.
- Encuentra todas las cápsulas premio del arcoiris.
- Destruye a 10 Zurg Bots.
- Destruye a 3 Zurg Bots.

DS

BAKUGAN BATTLE TRAINER



- Alpha Hydranoid: Acaba Arena 25 o el juego una vez.
- Ultimate Dragonoid: Acaba Arena 3

JAM WITH THE BAND

MODO CLÁSICO EX

Haz 90 puntos o más con todos los instrumentos en una canción clásica en modo amo. Así abrirás la nueva mezcla para la canción (no disponible para canciones descargables).

MEGAMAN ZERO COLLECTION

GALERÍA DE DESBLOQUEABLES

Para abrir todas las galerías y las Mod Cards acaba tanto los juegos por separado como en el modo Historia (vale en Easy scenario). Cada galería y fondo solo puede verse si se desbloquea el juego en el que aparece por primera vez. ¡Ánimo!

- Tarjetas de personajes: Acaba en el modo Easy Scenario
- Tarjetas Mod: ve acabando en orden los juegos 1 a 4
- Fondos 1 a 79: Los vas logrando a medida que avanzas en el modo Easy.
- Fondo 80: Solo disponible cuando acabas el Easy Scenario.



ROOMS

TROFEOS DESBLOQUEABLES

- Basic Master: Acaba todos los niveles de Mansión 1
- Items Master Obtén todos los items de Rooms Street
- Mirror Master Acaba todos los niveles de Mansión 3
- Regalo de Mr. Book: Encuentra las cuatro piezas de puzzle en Rooms Street y luego usa la salida
- Caramelo de novato: completa diez niveles con calificación ORO
- Creador de Puzzles: Haz diez niveles con el editor
- Rooms Mania: Acaba todos los niveles de Mansión 1-4
- Rooms Master: Acaba todos los niveles de Extra Mansión
- Rooms Stone (Nivel pájaro): completa 75 retos
- Rooms Stone (Nivel ardilla): Completa 50 retos
- Rooms Stone (Nivel cocodrilo): completa 125 retos
- Rooms Stone (Nivel Instituto): completa 175 retos
- Rooms Stone (Nivel Brujo: completa 100 retos
- Rooms Stone (nivel mono): completa 25 retos
- Rooms Stone (nivel roomo sapien): completa 150 retos
- Rooms Stone (Nivel rooms univeritario: completa los 200 retos
- Spin Master: Acaba todos los niveles en Mansion 4
- Subway Master: Acaba todos los niveles en Mansión 2

TRANSFORMERS GUERRA POR CIBERTRÓN

Códigos y desbloqueables funcionan para ambas versiones, Autobots y Decepticons:

PASSWORDS

- Autobot Silverbolt 10141
- Decepticon Ramjet 99871

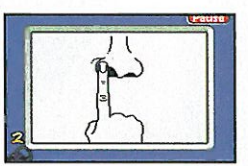
ROBOTS DESBLOQUEABLES

- Autobot Air Raid: acaba con él en Nivel Las calles 6 (Arena 18)
- Autobot Grimlock: acaba con él en nivel Purificación 6 (Arena 30)
- Autobot Hot Rod: acaba con él en Nivel Dam 6 (Arena stage 24)
- Autobot Jazz: acaba con él en Nivel Estadio 6 (Arena 6)
- Autobot Ultra Magnus: acaba con él en Nivel Alcantarillas 6 (Arena 2)
- Decepticon Barricade: acaba con él en Nivel Estadio6 (Arena 6)
- Decepticon Breakdown: acaba con él en Nivel Dam 6 (Arena 24)
- Decepticon Cyclonus: acaba con él en Nivel Calles 6 (Arena 18)
- Decep. Motormaster: acaba con él en Nivel Alcantarillas 6 (Arena 12)
- Decepticon Shockwave: acaba con él en Nivel Purificación 6 (Arena 30)

WARIO WARE D.I.Y.

CONTENIDOS OCULTOS

- Software Diamante 'Shuffle': Juega a los 90 minijuegos.
- Software Diamante 'Ultra difícil'. Consigue 30 puntos en Software Diamante 'Shuffle'
- Mezcla Todo 'Espejo': Consigue 15 puntos en Software Diamante 'Ultra difícil'
- Mezcla Todo 'Shuffle': Consigue 15 puntos en Software Diamante 'Ultra difícil'



- Mezcla Todo 'Ultra difícil': Consigue 15 puntos en Software Diamante 'Ultra difícil'
- Pon 'Mario Paint' como tu nombre de jugador. Cuando dibujes, sonará la música del programa de dibujo de SNES.



Guía realizada en colaboración con www.guiasnintendo.com

¡CAZADORES DE ESTRELLAS!

Super Mario Galaxy 2



Las estrellas del Mundo Extra, por fin en tus manos. No te pierdas esta valiosa guía.

Info extra



- **Tipo de juego:** Plataformas
- **Niveles:** 7 mundos
- **Modos de Juego:** Historia
- **Tipo de Guía:** Superestrellas
- **Esta guía contiene:**
  - 12 superestrellas
  - -- Maxiestrella
  - 10 jefes finales
- **Dificultad:** Jugones
- **Hemos acabado el Mundo extra en:** 8 horas
- **Habilidades:** Saltador experto, Mario-adicto

¡Es más difícil de lo que parece!

CONTROLANDO A MARIO

Combina mando y nunchuk para manejar un montón de habilidades. Todo muy intuitivo.

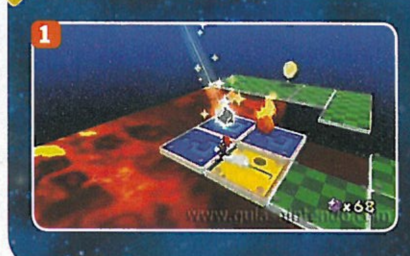


MUNDO EXTRA

Antes de nada, aclaramos que este Mundo aparece tras conseguir la estrella ¡Asalto a la fortaleza de Bowser! en Grieta Galáctica de Bowser del Mundo 6.

Galaxia 1: MARIO 2D

ESTRELLA 1: La estrella de Mario



Esta fase está compuesta por bloques que hacen la figura de Mario. Para lograrla hay que convertir los paneles azules en color amarillo al pisarlos **(1)**.

Hay que tener cuidado, ya que los paneles verdes desaparecen cuando se pisan. ¡Procura usar los menos posibles!

Ve también con cuidado en la zona de la gorra y los pantalones, repleta de enemigos.

La medalla de cometa se encuentra en el pie elevado de Mario, donde están las baldosas verdes.

ESTRELLA 2: Monedas sobre Luigi



La estrella aparece de forma aleatoria, cuando encuentres algunas medallas de cometa.

También tienes que conseguir las 100 monedas púrpura en menos de 2 minutos. Si lo logras, la Superestrella aparecerá al principio de la fase **(1)**.

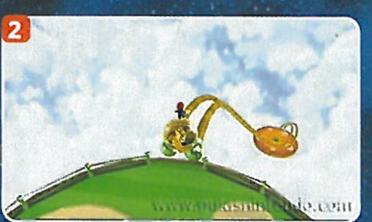
Recuerda que hay un montón de sombras de Mario que te incordiarán, así que ten cuidado con ellas.



Galaxia 2: ARCO IRIS

ESTRELLA 1: Cuesta abajo por la senda Arco iris





En esta fase Mario va sobre una bola que tiene que llevar hasta el final **(1)**. La estrella está dentro de ella y la bola se controla con el mando de Wii en vertical.

El camino es en línea recta, solo debes tener cuidado con los enemigos o con precipitarte al vacío.

En la bifurcación, ve por la izquierda si no quieres complicarte la vida. Si eliges el camino de la derecha, podrás conseguir la medalla de cometa **(2)**.

ESTRELLA 2: Monedas en la senda Arco Iris

El acceso a esta estrella aparece de forma aleatoria, tras aprovisionarte de algunas medallas de cometa. En la estrella tienes que lograr hacerte con 100 monedas púrpura en menos de 2 minutos.

Sube a la bola **(1)** y avanza, las monedas están a la vista. Procura llegar al final con 99 monedas, ya que en la meta encuentras la moneda número 100 (de las 110 del nivel). Ojo con algunos enemigos **(2)** que no te lo pondrán fácil.





Galaxia 3: MADERAS MOVEDIZAS

ESTRELLA 1: ¡Gira que te gira!

Una fase sencilla, donde lo más complicado es avanzar sobre bloques que se mueven a poca velocidad **(1)**. Puedes ayudarte con una flor nube para evitar caer al vacío. La encontrarás al poco de empezar el nivel.

A mitad de camino está la medalla de cometa y cerca del final del nivel la estrella **(2)**.







ESTRELLA 2: ¡Rápido! ¡Gira que te gira!





Esta estrella aparece aleatoria tras conseguir medallas de cometa.

Cuando llegues al banderín de etapa **(1)**, las plataformas irán más rápido. Usando a Yoshi te resultará más fácil **(2)**. Trata de llegar al final de la fase, que ahí te aguarda la estrella.



Galaxia 4: CORREDOR ROCOSO

ESTRELLA 1: ¡Estrellas de Plata a dos velocidades!



Tienes que conseguir cinco estrellas de plata para que aparezca la estrella del nivel.

La primera está nada más empezar sobre una plataforma cerca de un enemigo.

La segunda estrella está pasando debajo de la gran losa a la izquierda. Pisa el interruptor azul para que todo vaya más lento. Regresa por el camino y ahora podrás coger la segunda estrella de plata.

Para llegar a la segunda estrella, pasa por debajo de la gran losa que está a la izquierda cuando salte.

Ve ahora al suelo verde para que pase el gran bloque y llega hasta las plataformas que se mueven en círculo. Súbete y deja que gire hasta llegar a otro interruptor azul

A continuación, súbete en el suelo verde para que pase el gran bloque y continúa hacia el fondo del camino para llegar a unas plataformas que se mueven en círculo **(1)**.

Sube de nuevo a la plataforma giratoria y llegarás a las plataformas que iban muy rápido y que ahora están ralentizadas, para coger la medalla cometa.

Vuelve y pisa de nuevo el interruptor azul. Deja pasar el bloque que gira y ve por el camino de abajo, donde coges la tercera estrella. Párate en el recuadro gris y espera a que el bloque pase por encima tuyo. Síguelo hasta un camino ascendente por la derecha.

Sigue por ahí hasta llegar a otro interruptor azul **(2)**, púlsalo y, cuando vaya todo despacio avanza hasta lograr la cuarta estrella de plata.

Avanza y llegarás hasta la quinta estrella, tras unos bloques que se mueven. Ahora aparecerá la superestrella al final del camino.



ESTRELLA 2: ¡Al límite! ¡Entre cajuelos y el suelo!



Aquí tenemos otra de las estrellas que aparecen de forma aleatoria.

Avanza hasta coger el primer reloj sobre una pequeña plataforma.

Ve hacia atrás hasta el inicio y salta ahora hacia la plataforma que ves a lo lejos. Encontrarás el segundo reloj **(1)**. Salta entonces hacia la plataforma verde. Sigue ahora al bloque hasta llegar a una esquina donde podrás esquivarlo subiendo a una plataforma verde.

Cae hasta las plataformas que se mueven en círculos y coge el tercer reloj. Enfrente tienes el siguiente. Para cogerlo haz un salto largo con giro para pasar por el centro.

Sigue ese camino, coge la vida y ve hacia arriba, verás otro reloj. Sigue el camino y podrás llegar al último reloj.

Galaxia 5: JEFE TRAS JEFE

ESTRELLA 1: ¡¿Otra vez por aquí?!



En esta fase te enfrentas a jefes del primer Super Mario Galaxy.

Nada más empezar verás un huevo del que sale una cola. Haz el golpe giratorio tres veces para romperlo y que salga Dinopiraña. Corre detrás de él y haz el movimiento giratorio en su cola tres veces. Golpéale tres veces para derrotarle **(1)**.

El segundo enemigo es un pulpo en una piscina de lava.

Te lanza rocas y sandías. Esquiva las rocas y devuélvele las sandías golpeándolas con el giro. Tres veces bastan para acabar con él. Debajo de este planeta tienes una seta de energía y una medalla cometa.

Después tienes que ir a por un topo alrededor de un árbol. Corre para que no te alcance y el salto bomba para que asome la cabeza. Cuando lo haga, pégale con el giro dos veces. Ahora, muy enfadado, tendrás que dar dos golpes a la tierra para que asome la cabeza. Un tercer giro acabará con él en cuestión de instantes.

Ahora toca un enemigo de piedra. Esquiva las rocas que te lanza y rompe las barreras que se dedica a crear. Cuando aparezcan dos manos que tratarán de golpearte, lánzales los fantasmas que salen de las rocas negras. Cuando destroces sus brazos podrás golpear al fantasma negro que hay dentro del enemigo.

Para acabar, te enfrentarás de nuevo a Dinopiraña, rodeado de fuego. El proceso es el mismo que la primera vez, pero teniendo cuidado de no quemarte.

ESTRELLA 2: ¡Date prisa! ¡¿Otra vez por aquí?!

Esta estrella es una de las aleatorias que ya conocemos.

Para conseguirla debes hacer lo mismo que en la estrella anterior y acabando con los mismos enemigos, pero todo en menos de 5 minutos. ¡Ánimo!





Galaxia 6: MURALLA CANALLA

ESTRELLA 1: ¡Unos giros de vértigo!

Dependiendo de los giros que hagas, habrá paneles que entren o salgan. Cuando los azules entran, los rojos salen, y viceversa.

Avanza haciendo giros para quitarte de en medio los paneles que te molestan hasta llegar a una tubería verde.

Ahora tienes que hacer que las plataformas de la pared creen escaleras. A veces tienes que hacer saltos al vacío **(1)** para que una plataforma salga cuando hagas un giro en el momento oportuno. En el último panel rojo, salta y gira para que aparezcan dos azules. Sube con el salto escalada y arriba haz que aparezca un bloque rojo para posarte **(2)**.

Avanza hasta la izquierda del todo y salta en el hueco que hay entre las dos columnas azules. Agita el mando para quedarte en medio.

Subiendo encuentras el





banderín de etapa. Sube los bloques azules con la voltereta mortal y haz que aparezcan plataformas para posarte hasta llegar a dos bloques rojos. Haz otra voltereta para ponerte en los bloques de encima.

Ahora aparecerán pinchos en el suelo. Esquívalos hasta llegar a un muro. Salta, rebota y gira para que aparezca una pared en la que apoyarte y llegar a la parte superior. Verás otro banderín.

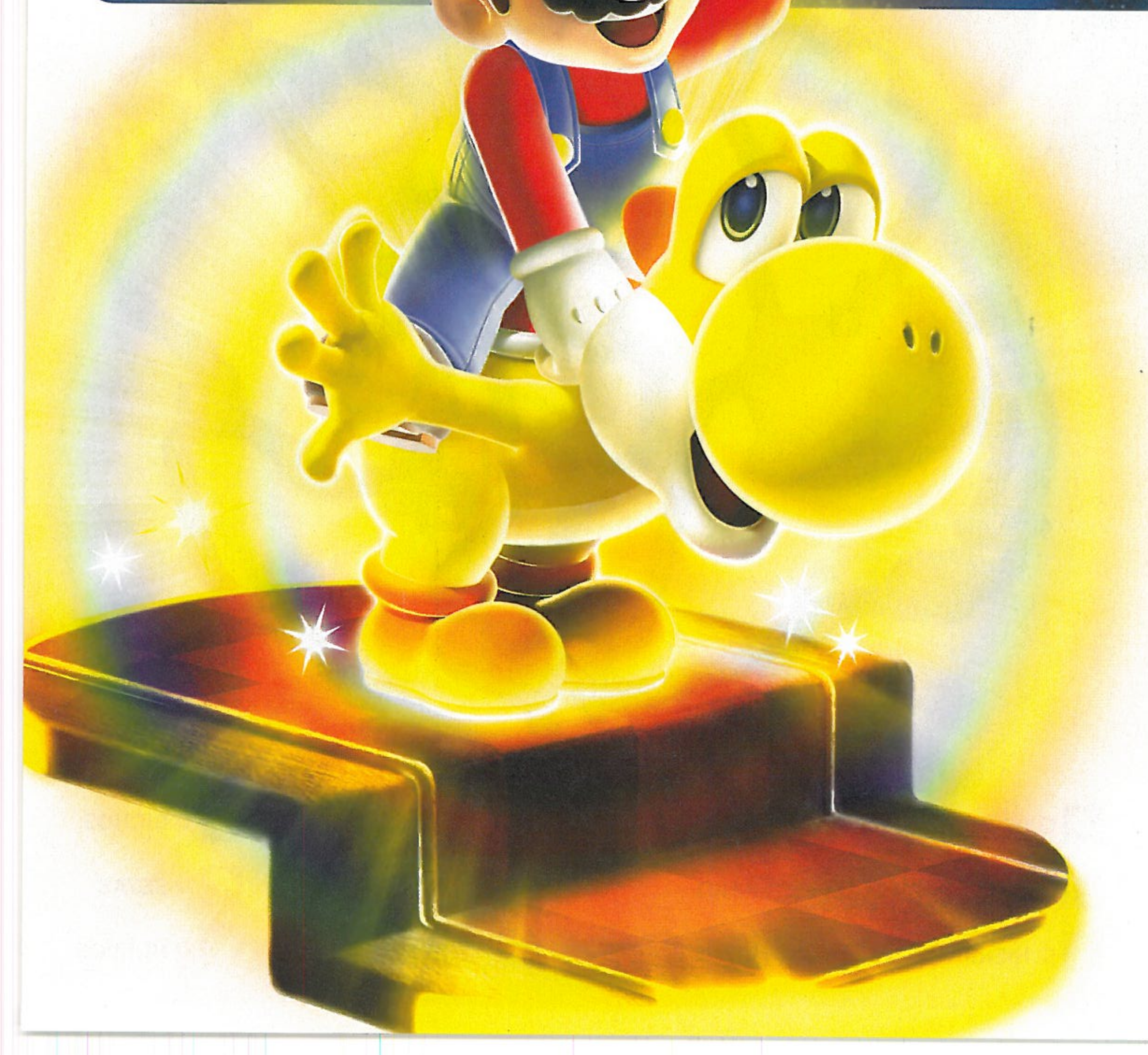
A continuación encuentras plataformas de piedras con pinchos. Sobre ellas verás columnas azules con forma de U.

Ve a la zona de la derecha y sube a la zona superior. Cuando llegues arriba, procura que los paneles sobre los que vayas a caer estén en azul, para que al girar el mando puedas caer sobre ellos. Con un salto de longitud llegarás a la medalla.

Vuelve a la derecha, a la plataforma de piedra, para saltar y llegar a la plataforma roja. Salta a la pared roja y rebota. Haz que salga la pared azul y rebota de nuevo. Cuando estés entre las dos columnas rojas agita el mando para que salgan.

Sube rebotando por ellas hasta la parte azul. Hay que girar el mando con cada salto porque cada pared es de un color. Al llegar arriba verás la superestrella encerrada en un cristal **(3)**, que podrás romper golpeando con el giro. Ya tenemos la penúltima estrella del mundo extra. ¡Ja!







ESTRELLA 2: Saltos entre las sombras



Esta estrella es de las aleatorias que aparecen con suficientes medallas. Tienes que hacer lo mismo que en la estrella anterior **(1)**, pero evitando a unas molestas sombras de Mario que no dejarán de incordiarte durante toda la etapa **(2)**.



4ª entrega

LA SENDA DEL CAZADOR

Monster Hunter Tri

Ya eres un cazador experto, pero lo retos aumentan... ¡Acudimos en tu ayuda!

RECURSOS DE LOS LLANOS ARENOSOS

RECUERDA QUE: Los recursos no están siempre en el mismo sitio, pero sí en la misma zona. En esta mapa te indicamos en qué zona están, no el punto exacto. Si se acaban, sal y entra para que se regeneren.

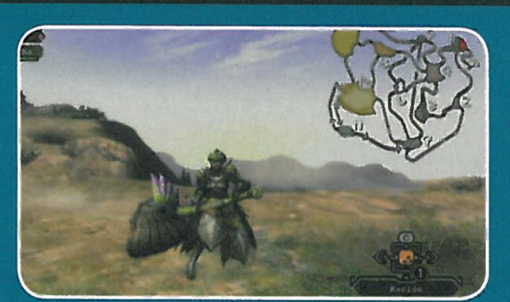
Info extra

- **Esta guía contiene:** Misiones offline, Misiones online, Mapa
- **Dificultad:** Altísima
- **Hemos acabado el juego en:** 150 horas
- **Habilidades:** Cazador, Jugador de equipo
- **Tipo de juego:** Rol de acción
- **Niveles:** +50 misiones
- **Modos de Juego:** Historia, Online y Arena
- **Tipo de guía:** Misiones

Roleros y fans del juego online



ARMA RECOMENDADA PARA ESTAS MISIONES: MARTILLO



El martillo es un arma muy poderosa y además tiene la ventaja de que puedes moverte rápido. Esto convierte al martillo en un arma muy eficaz, ya que podrías ir cargando tu ataque mientras te mueves. La parte negativa es que no te puedes cubrir pero, ¿quién necesita cubrirse si sabes esquivar? Dentro de la familia de martillos para esta etapa está especialmente bien el martillo de Qurupeco, ya que el fuego hace daño a varios de los monstruos a los que te enfrentarás. La rama es esta:

- Sílex de Plumas
- Sílex Peco
- Cachiporra
- RojaCachiporra Roja +

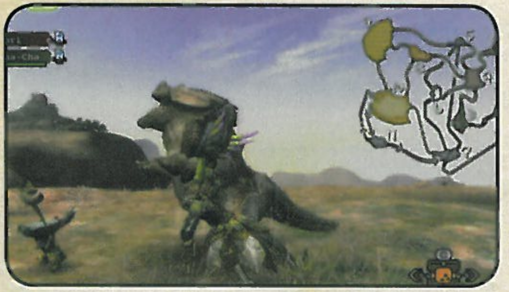
LAS MISIONES OFFLINE: MISIONES DE TRES ESTRELLAS

Estas misiones son bastante exigentes. Como cazador ya curtido, no estaría mal que te fueras familiarizando con el uso de las trampas. ¡Te vendrán muy bien contra algunos monstruos!

MISIÓN 1 ¡Furia de Rhenoplos!

TIPO: Opcional.
MISIÓN PRINCIPAL: Mata a 6 Rhenoplos.
MISIÓN SECUNDARIA A: Entrega 4 huesos de Cristal.
MISIÓN SECUNDARIA B: Ninguna.

Dirígete a las zonas 1, 3, 4, 8, 10 y 11 de los Llanos Arenosos y acaba con 6 Rhenoplos para terminar la misión. Para la submisión ve a la zona 6 y utiliza los picos en la zona de minería hasta encontrar los 4 huesos de cristal; a continuación llévalos hasta el baúl de entrega. Lleva bastantes picos para no quedarte sin ellos, ¡quedas advertido!





MISIÓN 2 Buscando Huevos de Herbívoros

TIPO: Opcional.
MISIÓN PRINCIPAL: Entrega 2 huevos de herbívoro.
MISIÓN SECUNDARIA A: Entrega 1 huevo de herbívoro.
MISIÓN SECUNDARIA B: Mata a 5 Jaggia.

En la zona 7 de los Llanos Arenosos se encuentra un árbol solitario donde podrás conseguir los huevos de herbívoros. Coge uno y llévalo hasta el campamento. Mata a 5 Jaggia en la zona 5 y para acabar lleva otro huevo al campamento.





MISIÓN 3 Control de Plaga

TIPO: Opcional.
MISIÓN PRINCIPAL: Mata a 12 Bnahabra.
MISIÓN SECUNDARIA A: Entrega 3 escarabajos rinoc. real.
MISIÓN SECUNDARIA B: Ninguna.

En las zonas 2, 4, 7, 9 y 10 del Bosque Inundado encontrarás los Bnahabra: acaba con 12 para concluir la misión. Lleva una antorcha para atraer a los Bnahabra. Los escarabajos para completar la submisión podrás encontrarlos en las zonas 2, 4, 7 y 10. Utiliza la red en los puntos de recolecta de bichos.

MISIÓN 4 Trampa Mortal

TIPO: Opcional.
MISIÓN PRINCIPAL: Mata a 7 Ludroth.
MISIÓN SECUNDARIA A: Mata a 3 Siluros.
MISIÓN SECUNDARIA B: Ninguna.

Elimina a 7 Ludroth en las áreas 1, 4, 6 y 8 del Bosque Inundado para completar la misión principal. Los Siluros se encuentran en las áreas 4 y 7; encárgate de 3 para completar la submisión.





MISIÓN 5 Jugando con fuego



- **TIPO:** Obligatoria.
- **MISIÓN PRINCIPAL:** Caza un Qurupeco.
- **M. SECUNDARIA A:** Trampa escollo a un Qurupeco.
- **M. SECUNDARIA B:** Entrega una lágrima de Wyvern.

Busca al Qurupeco en la zona 8 de los Llanos Arenosos. Si escapa, podrás encontrarle en las zonas 3, 7 y 10. Para completar la submisión A ponle una trampa escollo y espera a que caiga. Para completar la submisión B, hay que hacerle mucho daño para que suelte las lagrimas de Wyvern. Encárgate de él para terminar la misión.

MISIÓN 6 Pillar a un embustero



- **TIPO:** Opcional
- **MISIÓN PRINCIPAL:** Captura un Qurupeco.
- **M. SECUNDARÍA A:** Hiere cabeza de Qurupeco.
- **M. SECUNDARÍA B:** Destruye sílex de Qurupeco.

El Qurupeco se encontrará en una de estas zonas de la Isla Desierta: 2, 5, 7, 8, 9 y 10. Para completar la submisión A, golpéale muchas veces en la cabeza; y para la submisión B lo mismo pero en las alas, hasta rompérselas. Sigue atacándole hasta que cojee y ponle una trampa. Cuando caiga, lánzale 2 bombas tranquilizantes para capturarle.

MISIÓN 7 Arregla nuestro barco

- **TIPO:** Obligatoria.
- **MISIÓN PRINCIPAL:** Caza un Ludroth real.
- **M. SECUNDARIA A:** Entrega 1 Lágrima Wyvern.
- **M. SECUNDARÍA B:** Mata a 5 Ludroth.

Busca al Ludroth real en la zona 4 y hazle mucho daño para conseguir la lágrima de Wyvern. Llévala al baúl de entrega para completar la primera submisión. Encárgate de 5 Ludroth para terminar la segunda submisión (a estas alturas, enfrentarte a estas criaturas ya no debería tener ningún secreto para ti). Por último, vuelve a por el Ludroth real y termina con él. ¡Misión cumplida!

MISIÓN 8 Liderar el ataque

- **TIPO:** Obligatoria.
- **MISIÓN PRINCIPAL:** Caza un Barroth.
- **M. SECUNDARIA A:** Corta la cola a un Barroth.
- **M. SECUNDARIA B:** Destruye 2 hormigueros.

En las zona 3 de los Llanos Arenosos encontrarás al Barroth. Céntrate en su cola para cumplir la primera submisión. Luego tendrás que esperar a que vaya a las zonas 4 o bien 8 para que destroce los hormigueros. Ponte cerca de ellos cuando el Barroth realice una de sus cargas. Por último, acaba con el Barroth.



MISIÓN 9 Un dolor real



- **TIPO:** Opcional.
- **MISIÓN PRINCIPAL:** Captura un Ludroth real.
- **M. SECUNDARIA A:** Daña la melena de un Ludroth real.
- **M. SECUNDARÍA B:** Corta la cola a un Ludroth real.

Busca en las zonas 5, 9, 10, 11 y 12 de la Isla Desierta hasta encontrar al Ludroth. Atácale en la melena y la cola hasta cortárselas. Sigue atacándole hasta que cojee y ponle una trampa. Para completar la misión, lánzale dos bombas tranquilizantes.

MISIÓN URGENTE
Investigación del accidente



- **TIPO:** Obligatoria.
- **MISIÓN PRINCIPAL:** Caza un Gobul.
- **M. SECUNDARIA A:** Destruye el farol del Gobul.
- **M.SECUNDARIA B:** Saca a Gobul una vez.

En el área 6 podrás encontrar al Gobul. Céntrate en su farol para completar la submisión A. Para hacer la submisión B, tendrás que ir al área 4 con unas ranas y ponerte en el punto de pesca. Cuando aparezca en ese área, suelta el cebo y espera a que pique. Tira y la habrás completado. Por último, acaba con él.

LAS MISIONES ONLINE: MISIONES DE DOS ESTRELLAS

Como ya has podido comprobar, las misiones online son bastante más duras que las offline. En las que publicamos este mes, tendrás que vértelas con un Barroth, un Bnahabra y decenas de monstruos variados. ¡Sigue nuestros consejos!

LOS TOURS

Tour Isla Desierta. Aquí puedes dedicarte a recolectar sin temor a encontrartecon monstruos grandes. Para terminar la misión, tendrás que recoger el Tícket Zarpa del baúl azul y entregarlo en el rojo.

Tour Llanos Arenosos. En esta misión podrás ir a los Llanos Arenosos y recolectar como en el Tour de la Isla Desierta.

MISIÓN 1 Cazando bichos

MISIÓN PRINCIPAL: Mata a 15 Altaroth.
MISIÓN SECUNDARIA A: Entrega 4 setas maduras.
MISIÓN SECUNDARIA B: Entrega 2 setas escogidas.

En las zonas 2, 3, 6 y 7 de la Isla Desierta encontrarás Altoroth y setas escogidas para las submisiones. Para la submisión A, deja que los Altoroth coman de las setas y se les hinche el vientre. Acaba con ellos y recoge las setas maduras.



MISIÓN 2 Conservación de Wyvern

MISIÓN PRINCIPAL: Entrega 3 huevos de Wyvern.
MISIÓN SECUNDARIA A: Entrega 1 huevo de Wyvern.
MISIÓN SECUNDARIA B: Mata a 12 Jaggi.

Ve a la zona 8 de la Isla Desierta y coge un huevo del nido que hay. Llévalo hasta el campamento sin que se te caiga y repite el proceso dos veces más. Es recomendable ampliar la barra de vida con la comida del cocinero o con nutrientes. Mata a doce Jaggis antes de entregar los 3 huevos.

MISIÓN 3 Un dolor real

MISIÓN PRINCIPAL: Captura una Rathian.
MISIÓN SECUNDARIA A: Hiere la cabeza de Rathian.
MISIÓN SECUNDARIA B: Corta la cola a Rathian.

Busca el Rathian en la Isla desierta y ataca su cola para cortársela, y luego la cara para completar las submisiones. Sigue atacándola hasta que cojee y ponle una trampa. Luego lanza dos bombas tranquilizantes para terminar la misión.

MISIÓN 4 ¡Furia de Rhenoplos!

MISIÓN PRINCIPAL: Mata a 13 Rhenoplos.
MISIÓN SECUNDARIA A: Mata a 6 Aptonoth.
MISIÓN SECUNDARIA B: Ninguna.

En el área 1 y 4 encontrarás suficientes Rhenoplos para completar la misión. Si se acaban, espera un rato para que los Rhenoplos se regeneren en las zonas. Para los Aptonoth busca en el área 6 y mata a 6 de ellos para completar la submisión.

MISIÓN 5 Huevos de hebívoros cocidos

MISIÓN PRINCIPAL: Entrega 3 huevos de herbívoros.
MISIÓN SECUNDARIA A: Entrega un huevo de herbívoro.
MISIÓN SECUNDARIA B: Mata a 8 Jaggia.

El nido se encuentra en la zona 7 de los Llanos Arenosos. Coge uno y llévalo al campamento. Repite esta acción dos veces más. Si llevas compañeros, unos pueden proteger mientras otros llevan los huevos para hacer la misión más rápido. Mata a 8 Jaggies por el camino para completar la submisión B.



MISIÓN 6 Recolecta de ejemplares

MISIÓN PRINCIPAL: Captura un Barroth.
MISIÓN SECUNDARIA A: Hiere la cabeza de Barroth.
MISIÓN SECUNDARIA B: Quita arm. brazo a Barroth.

Busca el Barroth por las zonas 1, 2, 4 y 8 y atácale a la cabeza hasta rompérsela. Luego céntrate en las patas delanteras para quitarle el barro que las protege. Con esto completarás las submisiones. Sigue atacándole hasta que cojee y ponle una trampa; lánzale varias bombas tranquilizantes y terminarás.



MISIÓN 7 Examina el bosque inundado

MISIÓN PRINCIPAL: Mata a 20 Bnahabra.
MISIÓN SECUNDARIA A: Entrega 6 Escarabajos rinoc. real.
MISIÓN SECUNDARIA B: Ninguna.

Busca los Bnahabra por las zonas 4, 7, 9 y 10 y mata a 20 de ellos. Para atraerles de un modo más fácil, puedes utilizar una antorcha. Para completar la submisión, busca los puntos de recogida de bichos en las áreas 2, 4, 7 y 10 y utiliza las redes para capturarlos.



MISIÓN 8
Escena del crimen

MISIÓN PRINCIPAL: Caza un Gobul.
M. SECUNDARIA A: Saca a Gobul una vez.
MISIÓN SECUNDARIA B: Ninguna.
Enfréntate al Gobul en las zonas 1, 3, 4, 5 y 8 para terminar la misión. Para completar la submisión A, debes utilizar ranas en la zona 4, donde puedes pescar. Cuando llegue a esa zona, espera a que se acerque a tu cebo y cuando pique tira de él; de esta forma habrás completado la submisión.



MISIÓN 9
La dama y el Gobul

MISIÓN PRINCIPAL: Captura un Gobul.
MISIÓN SECUNDARIA A: Destruye el farol de Gobul.
MISIÓN SECUNDARIA B: Corta la cola a Gobul.
Busca al Gobul como en la misión anterior en las zonas 1, 3, 4, 5 y 8. Centra tus ataques en la cola y el farol para completar las submisiones. Sigue atacándole hasta que nade dando bandazos. Entonces pon una trampa y captúralo con bombas tranquilizantes.



MISIÓN 10
La misión del mercader

MISIÓN PRINCIPAL: Caza una Rathian.
MISIÓN SECUNDARIA A: Hiere las alas de Rathian.
MISIÓN SECUNDARIA B: Entrega una lágrima de Wyvern.
Busca al Rathian por el Bosque Inundado y atácale en las alas para rompérselas. Para la lagrima de Wyvern, tendrás que hacerle mucho daño de golpe. Cuando se le caiga, recógela y llévala al baúl rojo. Luego encárgate de la Rathian para terminar la misión.



MISIÓN 11
Sangre de una piedra

MISIÓN PRINCIPAL: Entrega 13 Hematitas.
MISIÓN SECUNDARIA A: Entrega 3 Lenguas de Popo.
MISIÓN SECUNDARIA B: Ilumina la cueva en el área 5.
En las zonas 4, 5 y 7 de la Tundra utiliza picos para extraer 13 Hematitas. Para la submisión A, mata Popos hasta que te den 3 lenguas y entrégalas. En la zona 5, enciende los 4 pebeteros con una antorcha (submisión B).



MISIÓN 12 Líder de la manada de hielo

MISIÓN PRINCIPAL: Da caza a un Gran Baggi.
MISIÓN SECUNDARIA A: Caza 8 Baggi.
MISIÓN SECUNDARIA B: Ninguna.
Busca en las zonas 1, 2, 4 y 7 hasta encontrar al Gran Baggi y acaba con él. En las mismas áreas encontrarás a los Baggis ayudando a su jefe, así que acaba con 8 de ellos para terminar la submisión A.



MISIÓN 13 El Gran Baggi del mayordomo

MISIÓN PRINCIPAL: Captura un Gran Baggi.
MISIÓN SECUNDARIA A: Hiere al Gran Baggi en la cabeza.
M. SECUNDARIA B: Aturde al Gran Baggi.
En las zonas 1, 2, 4 y 7 está el Gran Baggi. Golpéale con el escudo o el ataque de aturdir para atontarle. Golpea su cabeza hasta que le hieras. Sigue atacando y, cuando cojee, pon una trampa, espera a que caiga y lánzale bombas tranquilizantes.



MISIÓN URGENTE
PARA PASAR A 3 ESTRELLAS El demonio del pescador

MISIÓN PRINCIPAL: Caza un Lagiacrus.
MISIÓN SECUNDARIA A: Hiere el pecho de un Lagiacrus.
MISIÓN SECUNDARIA B: Entrega 1 lágrima de Wyvern.
Busca al Lagiacrus en las áreas 10, 11 o 12 de la Isla Desierta. Concentra tus ataques en el pecho para dañárselo. Intenta hacerle especial daño de golpe para que suelte las lágrimas de Wyvern y puedas entregarlas al baúl de recogida. Por último, acaba con él para completar la misión y subir a 3 estrellas.





LOS MONSTRUOS

El gran desafío del juego es la caza mayor: aquí tienes las cuatro primeras superbestias y las mejores técnicas para darles caza.

GOBUL

- **PARTES ROMPIBLES:** El farol de la cabeza, los bigotes y la cola.
- **PARTES DÉBILES:** Cabeza, farol, panza, dorsales, cola y tentáculos.
- **DEBILIDAD ELEMENTAL:** Trueno, fuego y hielo .
- **INFORMACIÓN:** Se esconde bajo la arena de los ríos para cazar y camuflarse ante sus enemigos. Posee una potente neurotoxina que paraliza a sus presas. Le encantan las ranas.
- **ESTRATEGIA:** Búscale en el fondo de las zonas acuáticas, pues estará escondido. Para encontrarlo, hay que fijarse en unas "plantas" de las que salen burbujas. En realidad estas plantas son los bigotes, que se pueden cortar siempre que esté enterrado (pero vivo). Una vez salga de la tierra, atácale la cola para cortársela y que no sea capaz de llegar muy lejos. Después, ve a por el farol para que no lo utilice para cegar. Si está en el área 4, puedes pescarle utilizando ranas como cebo. De esta forma estará un rato indefenso. Sus ataques más potentes son cuando gira sobre sí mismo hacia los lados, con las púas sacadas, y cuando intenta absorberte.

GRAN BAGGI

- **PARTES ROMPIBLES:** La cabeza
- **PARTES DÉBILES:** La cabeza y el cuerpo.
- **DEBILIDAD ELEMENTAL:** Fuego, agua y trueno.
- **INFORMACIÓN:** Pequeños Wyverns azules adaptados a los parajes helados. Utilizan un líquido para paralizar a sus presas.
- **ESTRATEGIA:** Este monstruo es prácticamente igual que el Gran Jaggi, excepto que puede lanzar un líquido somnífero. Con esquivar este ataque y atacarle como si fuera un Gran Jaggi no debería haber problemas.



RATHIAN

- **PARTES ROMPIBLES:** La cabeza, las garras de las alas y la cola
- **PARTES DÉBILES:** Cabeza, abdomen, cuello, patas.
- **DEBILIDAD ELEMENTAL:** Dragón, trueno, agua y hielo.
- **INFORMACIÓN:** Wyverns femeninos que cazan sobre todo en tierra. Su pareja son los Rathalos. Tienen veneno en la cola.
- **ESTRATEGIA:** Lleva antídoto por si te envenena, bombas boñiga por si te coge con sus garras y bayas fogosas por si te causa la plaga de fuego. En cuanto lo encuentres céntrate en cortarle la cola, ya que la utiliza bastante y así tendrás más posibilidades de esquivarla. Luego céntrate en la cabeza para rompérsela. Ten cuidado con la chilena, ya que quita mucha vida y envenena. Si levanta el vuelo, cúbrete o aléjate, ya que es posible que intente cogerte con sus garras y solo te puedes librar tirándole una bomba boñiga o esperando a que se termine la barra morada (que puedes acelerar moviendo los sticks). Vigila también las bolas explosivas, que algunas pueden causar plaga de fuego.

LAGIACRUS

- **PARTES ROMPIBLES:** La cabeza, la cola, el pecho y los pinchos de la espalda.
- **PARTES DÉBILES:** Cabeza, pecho y cuello.
- **DEBILIDAD ELEMENTAL:** Fuego, hielo y dragón.
- **INFORMACIÓN:** Grandes Wyverns marinos que están en la cima de la cadena alimenticia acuática. Almacenan electricidad en su espina dorsal con la que realizan ataques. Se le llama el Señor de los mares.
- **ESTRATEGIA:** Lleva semillas tormenta para curar la plaga eléctrica, y también se puede llevar suministro de oxígeno para no tener que salir a la superficie. Las partes principales que debes dañar son la cola y los pinchos de la espalda, para que no genere tormentas eléctricas. Lo siguiente es atacarle a la cabeza y al pecho, esquivando sus ataques, sobre todo las embestidas en las que gira. Para reducir su vida, se recomienda llevar trampas y bombas barril, además de bombas de luz. Es más fácil combatir en tierra que en el agua. Además no podrá hacer las tormentas eléctricas si no hemos conseguido romperle los pinchos de la espalda.

Tus dudas

MONSTER HUNTER TRI

Cazando un Barioth

¡Hola! Quisiera que me dierais consejos para matar al Barioth. ¡Es muy rápido y no puedo con él! Decidme el mejor arma, ataque de Cha-Cha, amuletos, adornos, partes donde debo darle... Gracias .

Puedes utilizar el martillo Silex de peco, ya que el fuego es lo que mas le afecta. Por lo tanto, ponle al Cha-Cha la habilidad Ataque de Fuego y las máscaras de Grill o de la Lámpara. Golpéale en la cabeza, la cola y las patas delanteras. Utiliza las trampas para paralizarle y ponle bombas barril para quitarle vida. Por lo demás, solo tendrás que esquivar sus ataques y golpear en el momento justo. Si ves que no puedes esquivarle, prueba la lanza Muraka de Gobul. Es paralizante y te podrás cubrir con ella. Además, si tienes un Talismán con Autoprotección +10 detendrás los ataques automáticamente estando quieto. Si llevas esta lanza, prueba a ponerle al Cha-Cha la habilidad Ataque Parálisis.

Adrián García Casado (e-mail)

¿Tengo ayudantes?

Hola. Soy un lector de vuestra revista que tiene dos preguntas: ¿En «Monster Hunter Tri» se puede tener ayudantes? Y, ¿se pueden mejorar las armas? ¡Gracias!

Sí, se puede tener un ayudante para el modo offline que se llama Cha-Cha, y se consigue al hacer la misión urgente para pasar a 3 estrellas: ¡Salvación del Shakalaka! Y las armas se mejoran en el herrero consiguiendo los materiales necesarios. Aumentaran sus atributos y muchas veces cambiarán el aspecto del arma.

Pablo Fernández Landa (e-mail)

Armas y armaduras

Hola. ¿Me podríais decir si hay alguna solución para que pueda salir a cazar, a veces, con el hacha espada y otras con la ballesta con la misma armadura? ¡Muchas Gracias!

Si no te gustan las armaduras que sirven para las dos cosas, me temo que no hay otra solución que hacerse una de espadachín y otra de artillero. De todas formas puedes mejorarlas con las esferas de armadura en el herrero para conseguir mas defensa.

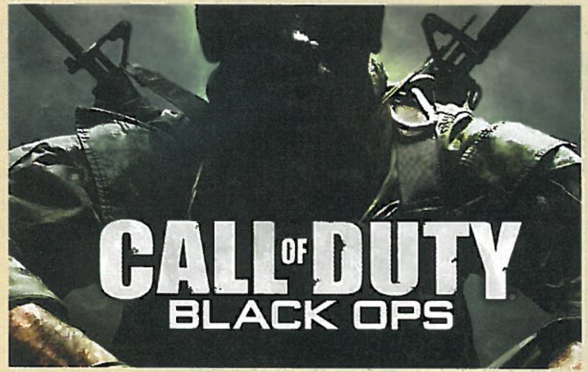
Guillermo Martín (Madrid)

Tus cartas, e-mails, mensajes, SMS, correos

Si buscas saciar tu curiosidad de nuevos juegos, héroes que se pondrán de moda, títulos que marcarán tendencia, juegos indispensables... ¡no busques más!



LA PREGUNTA MÁS DIFÍCIL



¡Qué tal amigos! Es la primera vez que os escribo, y sólo quería preguntaros si se sabe con seguridad qué pasará con el nuevo Call of Duty. Quiero decir que si la edición Black Ops estará para Wii y DS o tendremos que conformarnos con otra cosa.

En realidad ya lo confirmamos unos cuantos números atrás, pero no está de más ofrecer la información que acaba de llegarnos. A ver, para empezar en la sección de noticias tienes un primer avance de la edición DS, así que imagina si está confirmado. Respecto a la de Wii, aquí arriba enseñamos parte de la carátula (aun provisional) del juego. La versión para Nintendo será idéntica a la del resto de consolas, bueno, no, será más jugable y divertida, porque para eso puedes usar mando y nunchuk, y moverte con ellos, para disfrutar el combate cuerpo a cuerpo más que nunca.

Ruth Espósito (e-mail)

Traducciones

Hola soy Juan y es la primera vez que escribo. Me gustaría saber si los juegos «One Piece Gear Spirit» y «Jet Impulse» se van a traducir al castellano. Si no es así, ¿hay algún otro juego de One Piece para la DS? ¿Cuando saldrá en España «Pokémon Ranger 3»? Gracias.

Hola Juan. Nos preguntáis a menudo en esta sección por traducciones de juegos, y rara vez podemos contestaros. En este caso nos preguntas por juegos que tienen ya dos o tres años, así que si no han salido ya, difícilmente llegarán a España traducidos.

Sobre «Pokémon Ranger 3: Guardian Signs» podemos decirte que sale este otoño, así que prepárate para volver a jugar a la saga en noviembre.

Juan (e-mail)



«Kingdom Hearts Re:Coded» es uno de los títulos más esperados para Nintendo DS. Pero, ¿llegará en 2011?

Equipación para «Xenoblade»

Hola, mi pregunta es referente a «Xenoblade» de Wii : ¿me podríais decir la fecha de salida? ¿se podrán cambiar armas, ropas, etc.?

Todavía no tenemos fecha oficial en Europa para este pedazo de RPG, aunque en Japón ya llevan un



tiempo disfrutando de él. Contestando a tu otra pregunta, la respuesta es sí, se podrá personalizar el aspecto de los distintos personajes del juego con diferentes elementos de la equipación.

Pakyrrines (e-mail)

¡Que llegue ya «Kingdom Hearts»!

Hola NA. Hace poco me enteré de que iban a sacar un nuevo juego de Kingdom Hearts para DS que se llamaba «Kingdom Hearts Re: Coded». Me gustaría saber si es verdad y, también, me gustaría saber la fecha. Otra pregunta, ¿qué diferencia hay entre un juego para DS y otro para DSi?



VUESTRAS PORTADAS

¿Qué juego os gustaría ver en la portada de Nintendo Acción?, ¿os atrevéis a hacerla vosotros? ¡A ello!



¡UN BONITO SPECTROBES PARA TU Wii!

¡Y EL MES QUE VIENE, OTRO BOMBAZO DE REGALO!

Nuestra favorita



Sergio Alvarez es de León, tiene 13 años, y... ¡vaya portada chula, eh!



Oriol Ruíz desde Barcelona, 12 años, tiene clara su consola favorita.



Carlos Rodríguez es de Sevilla, 18 años y fan total de Metroid.



Carlos García, de Madrid, 15 años, también acertó con la portada.



«Kingdom Hearts Re:Coded» es un remake para Nintendo DS del primer juego de «Kingdom Hearts» y llegará a las tiendas de Japón en octubre de este año, aunque no se sabe cuando vendrá a Europa.
De momento no hay juegos a los que no puedas jugar por no tener una Nintendo DSi, todos los juegos de NDS son compatibles entre sí, aunque en algunos casos, si el juego necesita que utilices las cámaras de fotos, a lo mejor te pierdes alguna funcionalidad.

Jaime Puertas (e-mail)

EL MEJOR ARTISTA



Angel Trigo e Iria Suerio NOS ENVÍAN ESTA FOTO DESDE MADRID. Queda claro que son dos grandes fans de Pokémon, y que además su 'cosplay' del Team Magma les ha quedado bastante bien.



¡El regreso de Transformers para tu DS!

¡Y EL MES QUE VIENE, OTRO BOMBAZO DE REGALO!

Acabar con Freezer

¡Hola NA! Ya he conseguido pasarme el juego «Dragon Ball Z: Attack of the Saiyans» para Nintendo DS. Pero el último capítulo menciona algo de 'Piccolo, la última esperanza para su planeta' o algo así. Y en el final de los créditos sale la silueta de Freezer. ¿Saldrá una 2ª parte, o simplemente se podrá continuar en el mismo juego? Un saludo

Si han dejado un final abierto, es porque seguramente tengan pensado hacer alguna secuela, y con 'Dragon Ball' tienen historia para rato, pero de momento no hay anunciada ninguna segunda parte. Estaremos atentos para contártelo.

Manuel Ramírez (e-mail)

Rumores de «Red Steel 3»

Hola NA, os felicito por vuestra revista, me encanta. Tengo «Red Steel» y «Red Steel 2» y me han encantado. ¿Se sabe algo de una tercera parte?

Poco después de que saliera «Red Steel 2» empezaron a correr rumores de una tercera parte, pero Ubisoft lo desmintió. Las ventas del juego han sido bastante discretas, así que tampoco podemos asegurar que vaya a volver a la carga. Con la segunda parte de la saga iban bastante bien encaminados, así que esperemos que vuelvan a intentarlo y esta vez les salga todo a pedir de boca.

Godot Armando (e-mail)



«Red Steel 2» es la última entrega de la saga de Ubisoft.

¿Otro Monster Hunter para Wii?

¡Muy buenas Nintendo Acción! Me llamo Paloma, soy de Murcia, tengo 14 años y soy lectora de vuestra revista. He encontrado información circulando por internet sobre un «Monster Hunter G» para Wii y no sé si es cierta o no. ¿Podríais aclararme las dudas o hablar de ello en uno de los números de vuestra revista?

Hola, Paloma. «Monster Hunter G» fue una expansión para el primer juego de la saga que salió para la anterior genera-



«Monster Hunter G» sí, existe, para Wii. Ya lo ves.



«Dragon Quest IX» es uno de los pocos juegos perfectos según Famitsu

MI TOP 10 DEL MES

A la vuelta de las vacaciones, jugaremos con algunos de los mejores títulos para Wii y DS.



JUAN CARLOS GARCÍA

Sigue mi blog en www.hobbynews.es

1. **El otoño.** Apetece que refresque, también en las tiendas: Layton 3, Batman, Metroid...
2. **GoldenEye.** Impecable presentación de Activision, y un placer montar en el Aston Martin. ¡Peazo auto!
3. **FIFA 11 & Iniesta.** No podía ser de otra manera. El nuevo FIFA busca la pareja perfecta.
4. **Art Academy.** Una idea que se originó en nuestro país y que está resultando todo un éxito.
5. **Pasear por el Thyssen** de la mano de su equipo educativo, y reproducir con «Art Academy» la obra de Morandi.
6. **Confirmados los Call Of Duty Black Ops** tanto en Wii como en DS.
7. **Charlar con Tony Hawk** en exclusiva, durante el show que montó en Barcelona.
8. **Primero Guetta y ahora DJ Tiesto,** ¡cómo me gusta la electrónica de «DJ Hero 2»!
9. **Qué agosto** más flojo en cantidad y calidad de títulos...
10. **Pero qué noviembre** más intenso nos espera, con los Rabbids, Donkey, PES 2011...

¡Esta es tu sección!

Envíanos consultas, cartas, dibujos, fotos, emails...

Toma nota de nuestro correo electrónico y haznos llegar lo que quieras **nintendoaccion@axelspringer.es**

HOBBYNEWS.es

SEGUIMOS INFORMANDO de los contenidos que más os pueden interesar de nuestro portal de videojuegos **www.hobbynews.es**. Estad atentos a todo esto, y sabréis siempre más que nadie en el universo nintendero.



PRESENTACIÓN DE 3DS

Nintendo Ibérica se trajo un montón de 3DS a Madrid, y reunió a lo más selecto de la prensa para enseñárselas. Entre ellos, claro, los chicos de Hobbynews, que se marcaron un vídeo de los suyos que no puedes perderte. Eso sí, no se terminan de apreciar las 3D...



ART ACADEMY EN EL MUSEO THYSSEN

Has aprendido inglés, has activado tus neuronas, has potenciado tu vista, has aprendido a cocinar... todo en tu DS. Ahora, la siguiente propuesta es aprender a dibujar y pintar. En este vídeo te enseñan cómo, de la mano de los expertos en educación del Museo Thyssen.



LA ACTUALIDAD DE NINTENDO EN UN BLOG

Con la firma del director de la revista, este blog os lleva de viaje por el universo de Nintendo. Como siempre, estamos abiertos para recibir todas vuestras opiniones.



TRUCOS A TUTTIPLEN

http://www.hobbytrucos.es

Trucos, guías, claves, consejos, secretos para todos los juegos de Wii y DS. Porque una ayudita siempre viene bien, sobre todo si está realizada por expertos.

ción de consolas. Toda la información que nos has enviado en tu correo electrónico es cierta: en Japón salió una versión de «Monster Hunter G» para Wii. E incluso apareció una edición coleccionista con un pad decorado. Lamentablemente, esta edición no ha salido de Japón, ni siquiera ha sido traducida al inglés.

Paloma López (Murcia)

Harvest Moon DS Cute

¡Hola! Me llamo Anabel tengo un montón de revistas nintendo y tengo una pregunta. Hay un juego que me compré en 2007 que era el 'Harvest Moon DS'. En el año 2008 me fui a Estados Unidos y vi un juego que se llamaba 'Harvest Moon DS Cute'. Me gustó mucho, y quería saber cuándo lo sacarán en España. ¡Muchísimas gracias!

Hola, Anabel. El juego del que nos hablas ya está a la venta desde hace tiempo, aunque es exactamente igual que 'Harvest Moon DS' y lo único que cambia es que puedes elegir a una chica como personaje jugable. Si te gusta la saga, también tienes desde hace tiempo 'Harvest Moon: My Little Shop' para WiiWare.

Anabel Martínez (e-mail)

Juegos retrocompatibles

Hola, me llamo Miguel y tengo una pregunta sobre la nueva Nintendo 3DS: ¿los juegos que salgan para esta nueva consola valdrán también para la Nintendo DS lite, DSi o DSi XL? Muchas gracias y enhorabuena por la revista.

Hola Miguel, como os hemos comentado en anteriores números, Nintendo 3DS será retrocompatible con DS. Esto quiere decir que los juegos de todas las Nintendo DS servirán para la próxima portátil de Nintendo. Pero no al revés, claro. Los juegos diseñados para la 3DS sólo podrán jugarse en la 3DS.

Miguel López (e-mail)



«Metal Gear Snake Eater» es uno de los títulos más espectaculares que se han presentado para la 3DS.

Lo más nuevo de Sonic

Hola Nintendo Acción, soy Ricardo y soy un gran fan de la saga Sonic. Estoy esperando con ganas el estreno de «Sonic Colours» para Wii desde que vi el reportaje en vuestra revista y quería saber si ya se conoce algo más, como la fecha de salida. Gracias.

El nuevo título de Sonic ha aprendido mucho de uno de los juegos del año: «Super Mario Galaxy 2», y va a mostrar la acción vertiginosa típica de los juegos de Sonic combinando perspectivas, en 2D y en 3D. Además, traerá nuevos poderes para el erizo, los Wisps, que le permitirán disparar o bucear. Sobre la fecha ya podemos concretar que llegará en noviembre.

Ricardo Corrientes (e-mail)

Dragon Quest IX que es de 10

Hola, NA. Soy José Manuel y he seguido muchos juegos de Dragon Quest para Nintendo DS y Wii, aunque no todos me han gustado, y quería saber cómo es el nuevo que anunciasteis en la última revista y si merece la pena. Gracias.

José Manuel, con «Dragon Quest IX» estamos sin duda ante uno de los mejores 'Dragon Quest' que han salido últimamente: multijugador cooperativo, personalización de los héroes, oficios, contenido descargable para alargar su duración... De



hecho, en la prestigiosa revista japonesa Famitsu lo han puntuado con un 40 sobre 40. Esto quiere



Sonic vuelve a Wii con un título cargado de Wisps así de coloristas



decir que de los 4 especialistas que han analizado el juego... ¡los 4 le han dado un 10! Y eso sólo ha ocurrido con joyas del arte interactivo, como Smash Bros, Ocarina of Time, Wind Waker.. En fin, un imprescindible para Nintendo DS si te gusta el rol.

José Manuel (e-mail)

5 cosas sobre...

WiiWARE

1. WiiWare comenzó a funcionar en Europa en mayo de 2008, con juegos tan atractivos como «LostWinds».
2. El título más descargado en España es «TV Show King», un juego de Gameloft que emula un concurso televisivo.
3. El juego español «Zombie Panic» (Abylight) fue nº 1 en el Top de WiiWare en Japón. Aquí, el juego español de más éxito es «NyxQuest» (Over The Top).
4. Hay entregas de grandes franquicias exclusivas de WiiWare, como «Final Fantasy Chrystal Chronicles My Life as a Darklord» o «Pokémon Rumble».
4. Para crear juegos de WiiWare, necesitas un kit de desarrollo que cuesta 2000 dólares y la licencia de Nintendo.

"Pachangas" profesionales

Hola Nintendo Acción. He leído que se está preparando un nuevo «NBA Jam». Es un juego que recuerdo desde que salió para la Super Nintendo y me encantaría volver a jugarlo en las nuevas consolas ¿Cuándo va a salir? ¿Va a ser como el de Super Nintendo? Gracias

Si eres fan de «NBA Jam» apunta en tu agenda que el 5 de octubre podrás volver a jugar partidos de basket de 2 contra 2 en tu Wii. Este clásico de divertida locura vuelve con unos gráficos que seducen desde el primer momento: los cuerpos de los jugadores aparecen en 3D, mientras que sus cabezas exageradamente grandes son fotografías de los propios jugadores. Y ya verás qué espectáculo con el balón llameante y esos saltos que casi se salen del pabellón. Ah, y será exclusivo para Wii, así que ya sabes, a dar envidia a los colegas.



«NBA Jam» explosión de baloncesto solo para Wii.

Javier R. (e-mail)

Juegos creativos

Hola NA me llamo Marcos y me gustaron mucho los juegos de «Drawn to Life» porque podías dibujar tu propio personaje como quisieras. Quería saber si va a salir algún juego para Wii que también te deje crear como el «Drawn to Life».

Una de las noticias que acaba de llegar precisamente a la redacción va de esto. El título del que hablamos es 'Create' y acaba de anunciarlo la compañía EA. Este juego incluirá una gama enorme de pinceles, texturas, objetos animados e inanimados y muchas opciones más para personalizar los entornos. La idea es que podamos crear nuestros propios puzzles al más puro estilo "efecto mariposa", es decir, que vayan pasando cosas al paso de los vehículos. La fecha es noviembre, puedes apuntártela.



Rodrigo Flinch (e-mail)

Y para 2011

Dos de los juegos que más ilusión me hicieron del reportaje del E3 fueron Kirby y el nuevo Zelda. ¿Sabéis si voy a poder jugar con ellos este año en mi Wii? Ah, me presento. Me llamo Ignacio y llevo jugando con Nintendo toda la vida.

Eres un nintendero de toda la vida, así que no te costará mucho esperar... hasta 2011. Porque ambos juegos no estarán listos este año. Ni «Zelda Skyward Sword», algo que ya presuponíamos, ni «Kirby's Epic Yarn», cuyo retraso acaba de anunciar oficialmente Nintendo. Bueno, tranquilo, tenemos Layton 3, Donkey e incluso una 3DS que se habla para septiembre en Japón.

Edu Sol (e-mail)

LA IMAGEN DESTACADA



PINTANDO CON ART ACADEMY

NADA MEJOR PARA UN JUEGO DE ARTE que llevarnos al Museo Thyssen. Fue lo que pensó Nintendo, un paseo por el Thyssen y luego a pintar uno de los cuadros en la DS. Así le iba saliendo a nuestro director... que no sabe pintar ni una casa, vamos. Pero sí, lo consiguió.



LO MEJOR DE INTERNET, A UN CLICK

YA SABÉIS QUE EN ESTA COLUMNA os traemos las mejores páginas de internet que hemos ido encontrando. Este mes hay un poco de todo, y bueno, mucho miedito también...



CONÉCTATE A INTERNET CON Wii SIN PROBLEMAS

http://www.conectatuwii.com
Muchos nos preguntáis cómo conectar vuestra consola a internet. Muchos ni siquiera sabéis que podéis conectarla, y navegar cómodamente por internet desde el sofá, o descargaros multitud de juegos desde la Tienda Virtual. Pues nada, en esta página encontraréis ayuda y solución de problemas de conexión. Que muchos lo estáis padeciendo...



TODO SOBRE DRAGON QUEST IX

http://www.nintendo.es/NOE/es_ES/games/nds/dragon_quest_ix_centinelas_del_firmamento_17296.html
En la página oficial de Nintendo nos cuentan con todo detalle cómo es el nuevo Dragon Quest. Puedes ver el trailer, capturas, opciones de personalización y hasta un calendario para marcar en la agenda los días en los que salen sus contenidos descargables. Un buen sitio donde seguir convenciéndose de que es uno de los míticos.



BAKUGAN AL PODER

http://www.bakuganclub.es
El fenómeno Bakugan es mucho más que el videojuego, ya sabéis, aunque sea lo que más nos interese (echad un ojo al reportaje de este mes). En esta página podéis echar un vistazo a todo lo que mueven los guerreros: juguetes, serie de televisión, eventos... Y un montón de capítulos, con los que seguir la serie tranquilamente y en cualquier momento.


Avance
TE ADELANTAMOS LAS NOVEDADES DEL PRÓXIMO NÚMERO
Los juegos que vienen
¡Ya los estamos probando!
Sengoku Basara
15 de octubre
Aragorn's Quest
17 de septiembre
Gormiti
16 de septiembre
Guitar Hero WoR
Septiembre
¿EL FINAL DE LA HISTORIA?
Con este juego finalizará la primera trilogía de Layton. Pero a continuación habrá una segunda trilogía en DS y un juego nuevo para 3DS.





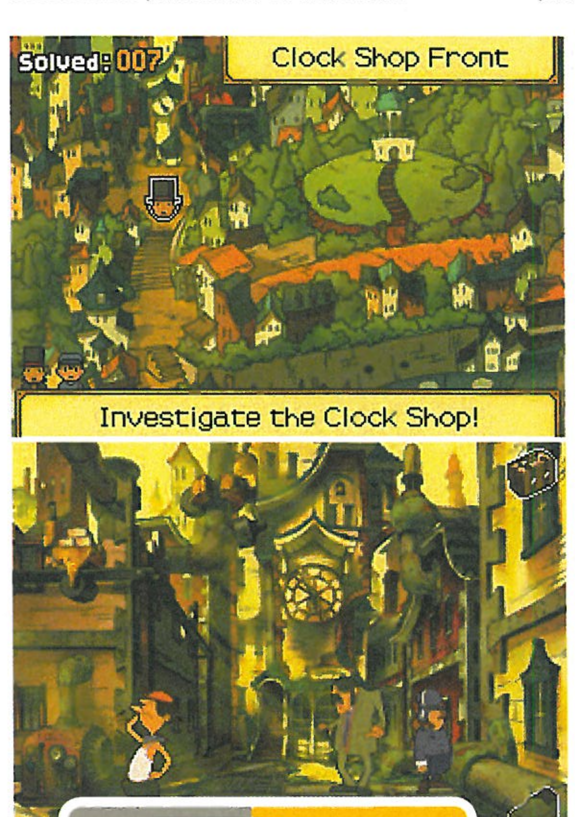
Layton interrogará a otros personajes y explorará los escenarios para avanzar en la aventura.



En la pantalla táctil resolveremos decenas de puzles. Habrá que deducir, calcular, memorizar...



Aunque parezca imposible, los escenarios serán aún más detallados que en las entregas anteriores.





Ese tipo se parece a Luke... ¡Vaya, es el Luke del futuro! Sí, viajaremos en el tiempo.

EL DATO

La aventura incluirá más de 160 puzles, más los ocultos y los que podremos descargar online

DS
- PUZLES
- NINTENDO
- OTOÑO

Profesor Layton and the Unwound Future

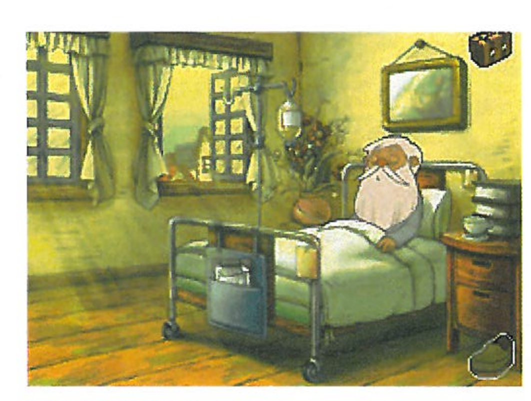
¡¡NOS ATREVEMOS A VIAJAR POR EL TIEMPO!!

Están a punto de desencadenarse una serie de acontecimientos que, en 10 años, llevarán a la ciudad de Londres al desastre. Para impedirlo, el Profesor Layton y su ayudante Luke tendrán que ¡viajar en el tiempo!

El desarrollo será el clásico: exploraremos los escenarios en busca de pistas, hablaremos con otros personajes y resolveremos los puzles lógicos más variados y divertidos. Pero también habrá novedades: se batirá el récord de puzles (superándose los 165), el argumento tendrá más giros y sorpresas que nunca, y no es exagerado decir que las escenas de vídeo serán las mejores de la historia de DS. Las habrá a montones, de gran calidad, con diálogos... ¡Es increíble lo que los chicos de Level 5 logran introducir en una tarjeta! Además, siguiendo la tradición de la saga habrá 3 minijuegos al margen de la aventura: recogeremos pegatinas para completar un libro de historietas, guiaremos un vehículo por diversos laberintos y enseñaremos palabras a un loro. Vamos, que será la aventura más completa del Profesor, y un final de trilogía apoteósico.

Primera impresión

- **La historia será la mejor de la serie.**
- **El desarrollo no cambia un ápice.**



Nos reencontraremos con personajes conocidos.

Wii
- ACCIÓN
- CAPCOM
- 15 DE OCTUBRE

Sengoku Basara

TU ESPADA REESCRIBIRÁ LA HISTORIA DE JAPÓN

¿Crees que las batallas las gana el mejor ejército? Pues no: aquí la diferencia la marcan poderosos héroes que se enfrentan a cientos de soldados.
En la línea del reciente «Samurai Warriors 3», nos llega un juego que nos sitúa en mita de un campo de batalla con cientos de enemigos de los que librarnos a espadazos. La acción se desarrollará en el Japón de siglo XVI, y elegiremos entre varios héroes históricos para luchar en los combates que decidirán la guerra. Tendrá su punto de estrategia (según el orden en que recorramos el mapa, debilitaremos unas posiciones del enemigo u otras), pero el peso del desarrollo los sustentará la acción sin tregua más salvaje.

Primera impresión
- **El espectáculo garantizado.**
- **Será pegar, y pegar, y pegar...**

Hicieron historia
Manejaremos una docena de héroes reales del medievo nipón. Y la estética mezclará toques históricos con otros más fantásticos y coloristas



Grease

CANTA Y BAILA LOS MEJORES TEMAS DE LA PELÍCULA

Sí, Sandy, y Danny, y sus amigos y amigas, protagonizarán un juego musical que irá sobradísimo de "glamour".
Habrá pruebas de baile que realizaremos con mando y nunchuk, podremos cantar las canciones gracias a Wii Speak y, atención, que también habrá minijuegos en los que los chichos participarán en carreras de coches o pruebas deportivas. Y todo con un aspecto gráfico a lo dibujo animado, ideal para el estilo optimista de las canciones.

Primera impresión
- **La inclusión de minijuegos molará.**
- **Sólo incluirá temas de la peli, claro.**



La clásica peli de los 70 se convierte en un juego con una divertida estética de dibujo animado.





EL DATO
Cada personaje tendrá sus propios ataques y armas, que iremos mejorando con la experiencia ganada en combate

Habrá más gente en pantalla que en el metro en hora punta: hala, a deshacerte de ellos a espadazos.

Cada héroe tendrá sus propias magias, que podrán confundir o, directamente, masacrar a los enemigos.



En las batallas nos acompañarán soldados de nuestro bando. Pero no te engañes: a la mayoría de los malos te los ventilarás en persona.



Los escenarios serán muy grandes y nos moveremos libremente por ellos para decidir a qué unidades del ejército enemigo golpear.





El protagonista del juego será una sombra que caminará (y saltará) por las sombras de los objetos del escenario.





La Torre de las Sombras

LLEGA UN PLATAFORMAS 2D CAPAZ DE... ¡ASOMBRARTE!

El comienzo será absolutamente misterioso: un personaje encapuchado arrebata su sombra a un niño... ¡y tú eres esa sombra! Tu objetivo es escalar hasta lo más alto de una gigantesca torre, pero claro, tú caminas sobre la sombra de los escenarios, y tienes que superar a saltos los obstáculos del camino. Podrás mover algunos objetos para que su sombra cambie y crear nuevas plataformas.

Primera impresión
- **Original en planteamiento y estética.**
- **Muchos saltos... pero nada de acción.**



Aragorn's Quest

VIVE LAS HAZAÑAS DEL REY DE LOS HOMBRES

Tras mucho esperar, está a la vuelta de la esquina esta aventura de acción que nos devuelve toda la magia de 'El Señor de los Anillos'.

Años después de los hechos de la trilogía, Sam es el alcalde de la Comarca y se prepara para recibir la visita del rey Aragorn. Y, mientras tanto, narra a sus hijos las aventuras que el rey vivió durante la Guerra de Anillo. Así que el juego se desarrollará en dos épocas: por un lado dirigiremos a Aragorn en sus batallas más importantes, con el mando de Wii convertido en nuestra espada y luchando al lado de Gimli, Legolas o Gandalf. Y por otro manejaremos a Frodo Gamyi, el hijo mayor de Sam, quien entre relato y relato explorará la Comarca y luchará contra trolls y otras criaturas fruto de su imaginación.

Primera impresión

- **El retorno de la saga más mítica.**
- **A priori parece facilito.**



Héroes de leyenda
En el papel de Aragorn lucharemos en las más grandes batallas de la mítica trilogía. A nuestro lado estarán todos los miembros de la mítica Compañía del Anillo



Elige tu Lord (agua, bosque, tierra o aire) y lucha contra el malvado Magmion.

Los combates más intensos serán la base de un juego basado en la serie de animación.

Wii
ACCIÓN
KONAMI
16 SEPTIEMBRE

Gormiti

¡CONVIÉRTETE EN UN LORD DE LA NATURALEZA GORMITI!

Primero fueron los muñecos, luego la serie de dibujos y, por fin, llega el juego de Wii inspirado en todo ello.

En «Gormiti Lords of the Nature» elegiremos entre cualquiera de los cuatro Lords de la naturaleza (Toby, Nick, Jessica o Lucas) o, mejor aún, disfrutaremos de alucinantes partidas para 4 jugadores. Así, juntos nos enfrentaremos a las ejércitos de Magmion en un juego con mucha acción (cada Gormiti tendrá sus poderes) y algún que otro salto.

Primera impresión

- **¡Jugar con los cuatro Lords a la vez!**
- **Los gráficos serán sencillitos.**



EL DATO
Explorando la Comarca con Frodo Gamyi, nos toparemos con misiones secundarias para dos jugadores simultáneos

Aragorn será un maestro del combate con espada y escudo: ¡prepara mando y nunchuk para la batalla!

El joven Frodo Gamyi, hijo de Sam, será el prota de la parte del juego que se desarrollará en la Comarca.

Years ago, before any of you were born ...

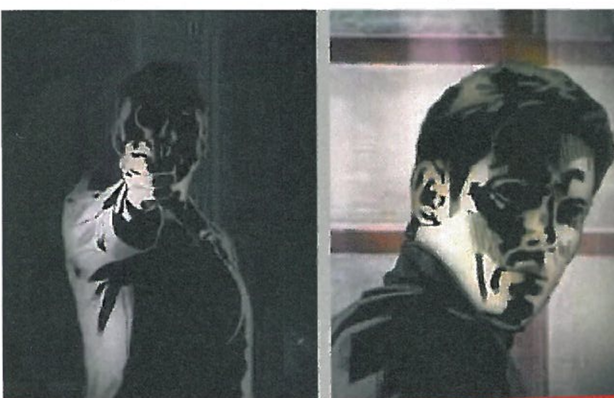
Sam contará a sus hijos las hazañas del rey Aragorn. ¡Y nosotros disfrutaremos de bonitas escenas de vídeo como esta!

Aunque con toques de dibujo animado, la estética del juego estará inspirada en las películas... ¡y los personajes serán muy reconocibles!






En este juego de investigación nuestras decisiones cambiarán los sucesos posteriores. ¡Habrá muchas tramas posibles!





Last Window Hotel Dusk 2

KYLE HYDE SIGUE INVESTIGANDO LA MUERTE DE SU PADRE.

¡Por fin! La secuela de «Hotel Dusk», un clásicos de DS, es una realidad. Y trae como novedad un desarrollo más abierto.
Las pistas llevarán a Kyle hasta Cape Wets, un bloque de apartamentos que antes fue un hotel. Hablando con sus habitantes y resolviendo los puzles que encuentre, irá desentrañando un terrible secreto... Ah, y las decisiones que tomemos cambiarán la trama del juego.

Primera impresión

- **Su ambientación y su genial trama.**
- **Tienen que gustarte los puzles.**



Wii
- MUSICAL
- ACTIVISION
- SEPTIEMBRE

En el nuevo «Guitar Hero» tendremos una misión: salvar al semidios del rock, prisionero de un ser llamado La Bestia. Podremos elegir entre 8 personajes.

Guitar Hero Warriors of Rock

EL MÍTICO JUEGO MUSICAL VA A CONVERTIRTE EN... ¡UN GUERRERO!

Por un lado, «Guitar Hero» va a volver a los orígenes con una selección musical centrada en el rock y el heavy. Y, por otro... nos sorprenderá con su modo Historia.

Estará inspirado en el mítico álbum de los setenta '2112', de la banda canadiense Rush, y en él nos convertiremos en un guerrero con la misión de rescatar al semidios del rock (al que Loquillo pondrá la voz). La manera de avanzar será, claro, superando canciones. Además, seguirá habiendo un sinfín de modos más, incluidas las partidas online, y soporte para guitarra, bajo, batería y micrófono. Activision lanzará junto al juego una nueva guitarra para Wii (podremos comprarlo con o sin ella, por si ya tenemos una).

Primera impresión

- **Vuelve por la senda del heavy y el rock.**
- **Que ya tengas varias entregas...**

EL DATO
Entre los 90 temas del juego predominará el heavy de grupos como Black Sabbath, Megadeth o Slipknot



Los modo multijugador, para hasta 4 jugadores y cooperativos o competitivos, serán la caña.

Los guerreros se transformarán en poderosas criaturas, como este jabalí heavy.

Calendario de lanzamientos

Wii

SEPTIEMBRE
- **GH WoR** / Activision
- **Metroid Other M** / Nintendo
- **Aragorn's Quest** / Warner
- **Grease** / 505 Games
- **El Intrépido Batman** / Warner
- **Trackmania** / Jowood
- **Shaun White Skate** / Ubisoft

OCTUBRE
- **NBA 2K11** / 2k Sports
- **Star Wars El poder de la Fuerza II** / Activision
- **Just Dance II** / Ubisoft
- **Sengoku Basara** / Capcom
- **FIFA 11** / EA Sports



NOVIEMBRE
- **Sonic Colours** / SEGA
- **CoD BLACK OPS** / Activision
- **Rabbids in Time** / Ubisoft
- **Disney Epic Mickey** / Disney

DS

SEPTIEMBRE
- **Hotel Dusk 2: Last Window** / Nintendo
- **Gormiti** / Konami
- **El Intrépido Batman** / Warner
- **Blue Dragon** / Namco Bandai
- **Grease** / 505 Games



OCTUBRE
- **Layton 3** / Nintendo
- **Final Fantasy the 4 Heroes of Light** / Square Enix
- **FIFA 11** / EA Sports
- **GaHoole** / Warner



¡TU NUEVA REVISTA DE ACTIVIDADES!
APRENDE Y JUEGA CON
nickelodeon LOS PINGÜINOS de MADAGASCAR
DREAMWORKS
¡Nueva!
POR SÓLO 3,90 €
APRENDE Y JUEGA CON
nickelodeon LOS PINGÜINOS de MADAGASCAR
Nº1
MÁS DE 50 ACTIVIDADES DIVERTIDAS PARA APRENDER JUGANDO
Letras, Mates...
Pasatiempos
Practica inglés
GRATIS
3 REGALAZOS
DIBUJA Y COLOREA
LOS PINGÜINOS de MADAGASCAR
16 PÁGINAS PARA DIBUJAR Y PINTAR A TUS PERSONAJES FAVORITOS
63
¡POR FIN LIBRES!
¡A divertirse!
¡REVISTA DE ACTIVIDADES + JUEGO DE LA OCA + CUADERNO DIBUJA Y COLOREA + PEGATINAS POR SÓLO 3,95 €! YA EN TU QUIOSCO

En el próximo número...



UN DETECTIVE, UN CASO, UNA CONSOLA...

Adivina quién ha vuelto...

LAYTON Y SU JOVEN SOCIO van a enfrentarse con uno de los grandes misterios para el ser humano: los viajes en el tiempo. Tú sólo tendrás que viajar un mes, hasta el 15 de septiembre, para descubrirlo todo sobre su nueva aventura.



LO QUE FALTABA...

MARIO, LAS ESTRELLAS VERDES

Lo que le faltaba a nuestro héroe, que le pusiéramos verde. Ya, pero es que no íbamos a dejar de coger esas estrellas, ¿no?

¡LA MEGAREVIEW!

¡SAMUS EN PIE DE GUERRA!



La review más impactante que te puedas imaginar. No dejaremos nada sin contar, NADA.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Director
Juan Carlos García Díaz
Director de Arte
Abel Vaquero
Redacción
Rubén Guzmán
Maquetación
Augusto Varela (Jefe de Maquetación)
Patricia Barcenilla
Secretarias de Redacción
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores
Gustavo Acero, Daniel Cabrera,
Samuel González, Jorge Puyol,
Daniel Atienza, Víctor Navarro

axel springer 

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo
Director de Producción Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón
Director de Sistemas Javier del Val
Directora de Márketing Belén Fdez. Zori
Coordinación de Producción Roberto Rodas
Fotografía Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino
Jefe de Servicios Comerciales Jessica Jaime
Directora de Publicidad Mónica Marín
Publicidad Noemí Rodríguez
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña
C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@axelspringer.es

Suscripciones Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111
Distribución Dispaña.
Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta
28043 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Nintendo

METROID Other M

A LA VENTA EL 3 DE SEPTIEMBRE



LA MUJER QUE HAY DETRÁS DEL VISOR

Descubre las circunstancias, aliados y enemigos que contribuyeron a que Samus se convirtiera en lo que es.



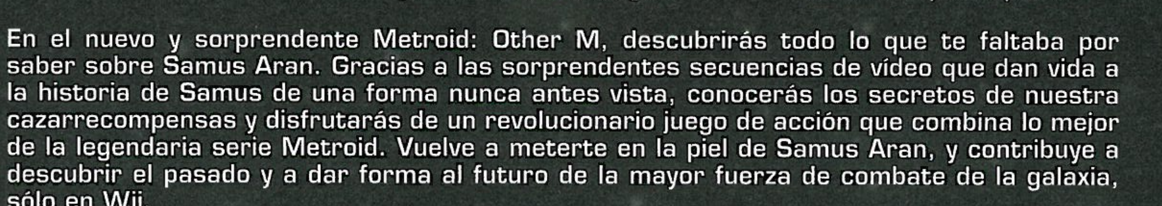
SISTEMA DE ATAQUE EVOLUCIONADO

Utiliza los nuevos movimientos de Samus para esquivar las ofensivas hostiles, lanzar ataques sorpresa y acabar con tus enemigos.



DOS VISTAS

Sólo con inclinar el mando de Wii podrás cambiar la perspectiva y meterte en la armadura de Samus para protagonizar su historia en primera persona.



En el nuevo y sorprendente Metroid: Other M, descubrirás todo lo que te faltaba por saber sobre Samus Aran. Gracias a las sorprendentes secuencias de vídeo que dan vida a la historia de Samus de una forma nunca antes vista, conocerás los secretos de nuestra cazarrecompensas y disfrutarás de un revolucionario juego de acción que combina lo mejor de la legendaria serie Metroid. Vuelve a meterte en la piel de Samus Aran, y contribuye a descubrir el pasado y a dar forma al futuro de la mayor fuerza de combate de la galaxia, sólo en Wii.



www.OtherM.es

Wii


16
www.pegi.info
Nintendo
METROID
Other M
A LA VENTA EL 3 DE SEPTIEMBRE
LA MUJER QUE HAY DETRÁS DEL VISOR
Descubre las circunstancias, aliados y enemigos que contribuyeron a que Samus se convirtiera en lo que es.
SISTEMA DE ATAQUE EVOLUCIONADO
Utiliza los nuevos movimientos de Samus para esquivar las ofensivas hostiles, lanzar ataques sorpresa y acabar con tus enemigos.
DOS VISTAS
Sólo con inclinar el mando de Wii podrás cambiar la perspectiva y meterte en la armadura de Samus para protagonizar su historia en primera persona.
En el nuevo y sorprendente Metroid: Other M, descubrirás todo lo que te faltaba por saber sobre Samus Aran. Gracias a las sorprendentes secuencias de vídeo que dan vida a la historia de Samus de una forma nunca antes vista, conocerás los secretos de nuestra cazarrecompensas y disfrutarás de un revolucionario juego de acción que combina lo mejor de la legendaria serie Metroid. Vuelve a meterte en la piel de Samus Aran, y contribuye a descubrir el pasado y a dar forma al futuro de la mayor fuerza de combate de la galaxia, sólo en Wii.
www.OtherM.es
Wii

Las claves del juego ART ACADEMY

Bienvenido al curso más divertido para aprender a pintar y dibujar. ¡En tu DS!

Pintar y dibujar... un sueño que muchos hemos dejado de lado simplemente porque "se nos daba mal". Pero ha llegado la hora de recuperar este hobby. Con Art Academy descubres que expresarte y desarrollar tu creatividad no sólo depende de la habilidad o el ingenio, que se puede aprender técnicas con las que defenderse y también progresar; te darás cuenta de que pintar también es cuestión de experiencia, y de manejar una serie de herramientas que este programa pone a nuestra disposición de forma sencilla y accesible. Por si aún no sabes todo lo que puedes hacer con Art Academy, vamos a ver si con estas cuatro claves conseguimos hacerte olvidar ese coche con las ruedas cuadradas que dibujaste el otro día...



PRIMERO, EL BOCETO Tienes lápices de todo tipo para dibujar lo que te apetezca. Incluso existe la posibilidad de sacar una foto y copiar el dibujo usando una cuadrícula.



USA BIEN LOS COLORES Hay infinidad de combinaciones para proporcionar movimiento a tus cuadros. Esta ola, con todos los tipos de azul, parece salirse...



USA EL PINCEL ADECUADO Para darle realismo a tu boceto, elige el pincel adecuado y sé todo lo de minucioso que te permita el zoom de Art Academy.



Y AL FINAL... Cuando combines todas las técnicas y pases por todas las lecciones, podrás hacer obras como ésta, y guardarlas o enviarlas a quién tu prefieras, para que alucine.



CON ESTO, PINTAS Y DIBUJAS SIN ESFUERZO

Con estas herramientas, y unas lecciones, cualquiera podrá ser un artista.



▲Paso a paso
Tienes 20 lecciones, desde conocimiento de materiales a cursos avanzados.



▲Lápices
Sus minas de diferentes durezas te pemiten dibujar líneas duras y suaves.



▲Pinceles
Tres de punta redonda y tres de punta plana, y regulas su sequedad o humedad.



▲La paleta
Tiene 10 colores básicos, pero hay 20 espacios en los que crear tus mezclas.



▲El círculo cromático
Es la guía perfecta a la hora de mezclar colores. Además aprendes a usar dos tonos nuevos: tinte y sombra.

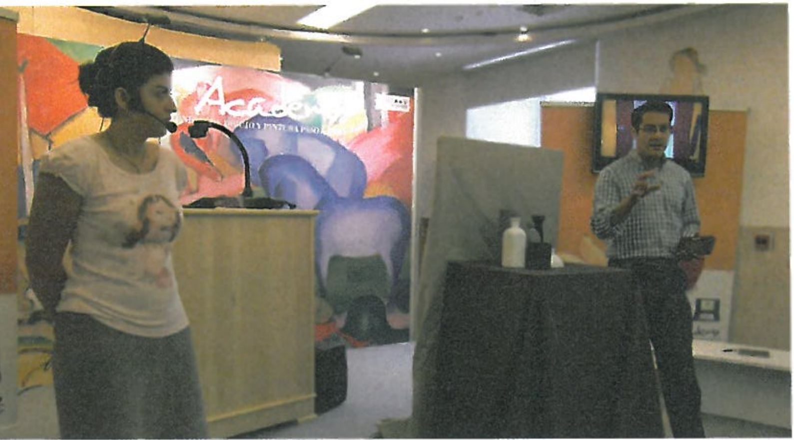
"Poco a poco, con los cursos y lecciones, dominarás el uso de materiales para pintar".

Pedro Bouza Jefe de Marca de Nintendo Ibérica





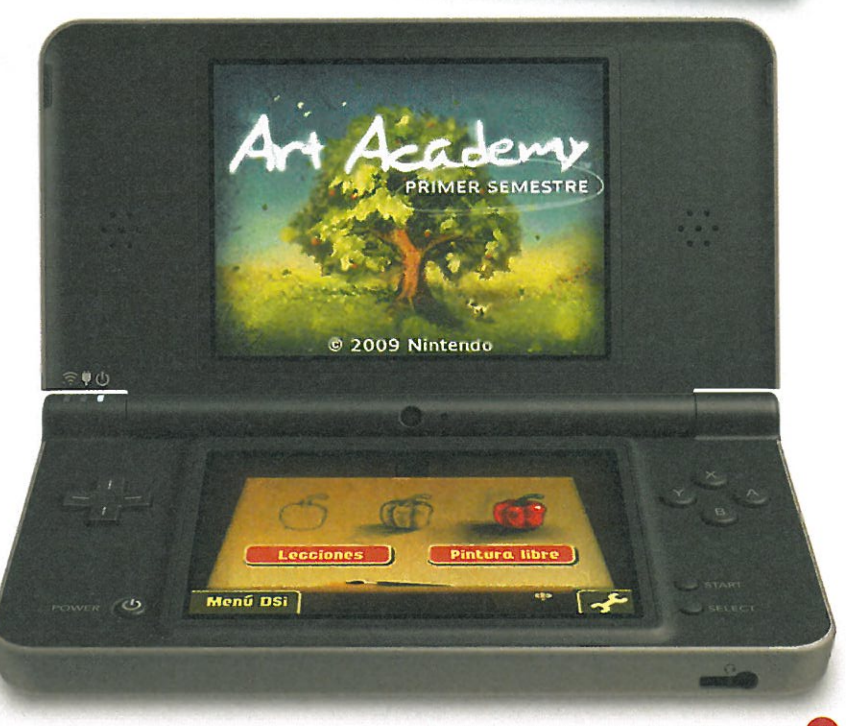




APRENDIENDO A PINTAR En el aula de EducaThyssen, la DSi XL se convirtió en la mejor herramienta para acercar la pintura al público. Todos pudimos plasmar en pantalla la obra de Morandi, gracias a los consejos del equipo educativo, y también de Pedro Bouza, Jefe de Marca de Nintendo, y un experto en Art Academy.

pintura, sino que además tuvimos la oportunidad de plasmar lo aprendido en el 'lienzo táctil' de la DS. En pocos minutos, y guiados por el equipo del Thyssen, fuimos capaces de dibujar, sí, sí, y de utilizar técnicas de sombreado y luz, que le dieron a "nuestro" Morandi un toque muy especial. Naturalmente aun nos quedan bastantes lecciones por delante, y tenemos que dominar el uso de las herramientas, combinación de colores y todo eso, pero que a más de uno le quedó el cuadro que ni pintado, eso no hay quien se lo quite. La idea de Art Academy es ponerte a dibujar tengas la preparación que tengas, y sin que la habilidad, o la imaginación jueguen en tu contra. El caso es que de una manera sencilla y divertida, y sobre todo muy limpia (no hay que "enjuagar" los pinceles y no se mancha nada), se consigue algo que parecía increíble: hasta el director de esta revista se marcó un Morandi... atrevido pero coqueto.

El paseo por el Thyssen fue la excusa perfecta para presentar Art Academy: Aprende técnicas de dibujo y pintura paso a paso, el título que acaba de salir en formato tarjeta para DS, y que recoge y amplía los dos semestres de Art Academy disponibles en DSiWare. No te convierte en Morandi, pero te acercará al mundo del arte



APUESTAN POR LA CREATIVIDAD
Nintendo vuelve a convertir DS en una herramienta para aprender, en este caso a pintar, de la forma más accesible.

ART ACADEMY TE ENSEÑA A CONVERTIRTE EN UN ARTISTA

Un paseo por el Thyssen con ART ACADEMY

Nintendo se asoció con 'EducaThyssen' para transmitirnos el verdadero valor del arte: entenderlo para plasmarlo en la DS.



'NATURALEZA MUERTA', DE MORANDI
Es uno de los cuadros más interesantes del Thyssen. No es el más conocido ni el más buscado, pero su especialísima gama cromática y la técnica simple y depurada que luce, lo convierten en una de las joyas del museo. Y uno de los exponentes de la plenitud del artista. Así es para Alberto Gamoneda, del equipo EducaThyssen, que nos explicó el verdadero valor de este cuadro... que luego pintamos en nuestras DS.

'EducaThyssen' es el nombre que recibe el área de investigación y extensión educativa del prestigioso Museo Thyssen de Madrid. Su propuesta ofrece cursos, visitas por el museo y formación, para gente de cualquier edad y nivel de experiencia artística. Suponemos que cuando el equipo de Nintendo les contó lo que se podía hacer con Art Academy, enseguida aceptaron el plan de enseñárselo a los periodistas y de paso mostrarles cómo se ve un museo cuando se sabe interpretar cada cuadro.

El viaje por los cuadros seleccionados por 'EducaThyssen' (obras de los pintores Duccio, Caravaggio, Van Gogh y Morandi), fue sugerente y enriquecedor. Los ojos se abrían a medida que llegaban las palabras y lo que sólo eran pinceladas, se acababan convirtiendo en obras de arte. La verdad, no es que la pintura sea más fácil cuando cobra sentido, pero sí que se acerca mucho más al espectador.

LA SELECCIÓN DE EDUCATHYSSEN



1. **Cristo y la Samaritana.** Duccio. 1310-1311.
2. **Santa Catalina de Alejandría.** Caravaggio. 1598.
3. **Les Vessenots.** Van Gogh. 1890
4. **Naturaleza Muerta.** Morandi. 1948-1949

AHORA TE TOCA A TI

Eso es lo que quiere conseguir Art Academy, acercarnos el arte, ser capaz de hacernos mejorar nuestras habilidades artísticas o al menos permitirnos aprender a pintar y dibujar sin esfuerzo. Y sin que nos sintamos ridículos.

Durante nuestra visita al Museo Thyssen, no solo entendimos la

Al habla con los creadores

	 **Julio Romón** Dreambox Games	 **Julio Moruno** Abylight	 **Hernán Castillo** Revistronic
¿Qué te decidió a crear tu propia compañía?	Los miembros del estudio nos conocimos en otra empresa del sector. Pensamos una idea y nos decidimos a fundar Dreambox.	Desarrollar juegos propios. Mi experiencia en otras empresas fue ir a cumplir fechas sin contar mucho con el resultado final.	Hace tanto que casi no lo recuerdo. En aquella época no había casi empresas de videojuegos. O creabas la tuya o te dedicabas a otra cosa.
¿Qué es lo mejor y lo peor de tener tu propia pequeña empresa?	Lo mejor es desarrollar los juegos que siempre has querido hacer, sin que te condicionen. Lo peor es que cuentas con un presupuesto muy limitado. Eso te exige mucho orden y organización a la hora de realizar un juego.	Lo mejor es que marcamos los ritmos como nosotros deseamos, lo peor es la responsabilidad que tenemos al afrontar todos los gastos que eso conlleva.	Revistronic no es exactamente una pequeña empresa. Lleva como te digo 15 años haciendo videojuegos, de hecho fuimos la primera empresa española en tener una superproducción: "3 skulls of the Toltecs", con la Warner.
¿Cuáles son tus influencias a la hora de crear juegos?	En el estudio somos diferentes. Yo amo los "shooters" y los juegos de acción. Santiago Moreno es más nintendero. A Daniel González le van las aventuras gráficas. Y Nacho Carretero prefiere a la animación a los juegos.	Muchas, dependiendo del género: en el caso de «Chronos Twins», las sagas «Ghouls & Ghost», «Megaman» o «Turrican». Para «Football Up!», las influencias vienen más de la saga «Kick Off» y «Sensible Soccer».	Normalmente busco en el recuerdo de los juegos que jugaba cuando era joven, ahora también juego, sólo que a través de los ojos de mi hijo.
¿Qué crees que aportáis a la industria los desarrolladores independientes?	Ante todo creo que aportamos frescura, ideas originales que seguramente un estudio grande no se plantea o no se arriesga a concretar.	Mucho, el 90% de los productos novedosos son de independientes. No me refiero solo a nuevas franquicias, también a conceptos innovadores. Las compañías grandes casi siempre publican secuelas. El público debe dar oportunidades a proyectos independientes.	Todos los juegos aportan algo, no sabría bien decirte qué exactamente. Nosotros intentamos poner también nuestro granito de arena.
¿Por qué elegisteis WiiWare como plataforma?	Apostamos por WiiWare porque el usuario de Nintendo es más receptivo a ideas originales. «Robox» seguramente no encaja tanto en la filosofía de Microsoft o Sony.	Primero fue Nintendo DS y más tarde WiiWare. La razón es que conocemos estas plataformas, y Nintendo confió en nosotros para que fuéramos desarrolladores oficiales.	«Fenimore Fillmore The Westerner», fue un éxito en PC (vendió 300.000 unidades por todo el mundo). Queremos dar a conocer a nuestro personaje a los jugadores de WiiWare.
¿Qué juego de WiiWare que no sea tuyo te habría gustado crear?	«Wold of Goo», tanto por la originalidad como el acabado del juego. Es un juego de 10.	«Megaman 9», «Cave Story» y para terminar «Contra Rebirth». A nivel nacional, «NyxQuest» y «Robox» me han parecido muy interesantes.	Bueno, hay tantos juegos que me apasionan... Me gusta crear los míos, pero lo cierto es que me gustaría tener los medios de los grandes estudios.
¿Crees que la distribución digital desbancará a la distribución física?	Creo que hay mercado para ambos, no creo que se acabe con el mercado físico. La distribución digital ayuda a los pequeños estudios a poder aportar sus ideas al mercado.	Sí, es una tendencia. Quizá totalmente no, ya que hay productos que incluyen hardware. Y muchos usuarios son reacios a comprar online ya que implica la tarjeta de crédito. Las tiendas especializadas pueden proporcionarles esta seguridad, como pasa con los Wii Points.	Para mi está claro: no veo a los niños de hoy en día coleccionando cajas de juegos en su cuarto; veo jóvenes del mañana con listas interminables de juegos en la red.
¿Qué consejo le darías a los jóvenes que quieren dedicarse a diseñar videojuegos?	Antes de aventurarse a crear, aprende lo máximo posible. Lo ideal es rodarse en una compañía y, cuando cuentes con experiencia, crear tus juegos. Shu Takumi dijo: "guarda en el corazón la idea que quieres desarrollar y cuando estés preparado, realízala".	Bueno, primero que no intenten realizar nada demasiado complejo. Que la idea sea la base y la terminen lo máximo posible para poder enseñarlo. De esta manera tendrán más garantías de éxito.	Hazlo.
¿Qué hace especial a tu juego?	 **Robox** (WiiWare) **Muchas cosas. Su apartado gráfico, que creemos que es más que sobresaliente. Además, son dos juegos en uno: en el mundo exterior exploración con toques de arcade y de plataformas. Y las fases en el interior del robot son más puzle.**	 **Football Up!** (WiiWare) **Es directo y profundo. Controlas el pase, la recepción o los efectos de forma intuitiva. El balón es libre, hay que entender cómo actuará en cada situación. Y no usa muchos botones: es fácil retomarlo si estás semanas sin jugar.**	 **Fenimore Fillmore** (WiiWare) **Es un juego completo, no lo hemos dividido en capítulos, una aventura de unas 20 horas. Y es una de las mejores y más divertidas que se han creado jamás: la versión PC ganó el premio a la mejor aventura del año... entre otros 12.**

Los mejores WiiWare que vienen... y sus creadores

Entre los juegos de WiiWare presentados en iDÉAME había novedades que, aunque sin fecha, disfrutaremos antes de final de año. Aquí tenéis los cinco que más nos impresionaron.

1 Cave Story

Es uno de los juegos "indies" más exitosos de todos los tiempos. Una aventura 2D llena de acción, plataformas y exploración, en la que iremos adquiriendo habilidades para llegar a nuevas zonas, al estilo Metroid. Sus creadores son Nicalis.



«Cave Story» llegará a WiiWare tras triunfar en los ordenadores de todo el mundo.

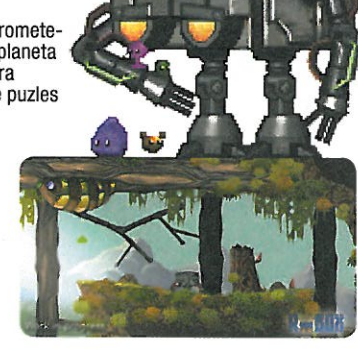
2 Robox

La española Dreambox presentó un título prometedor: la aventura de un robot perdido en un planeta hostil que explorará, saltará y disparará para encontrar fragmentos de su nave. Fases de puzles dentro del prota lo redondearán.



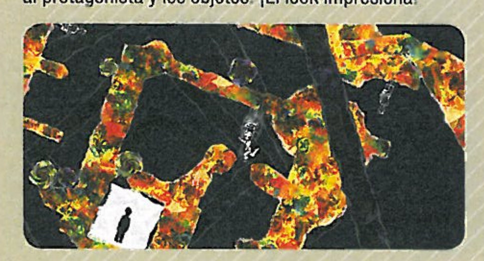
«Robox» ofrece cuidadísimos gráficos para una aventura que apunta muy alto.





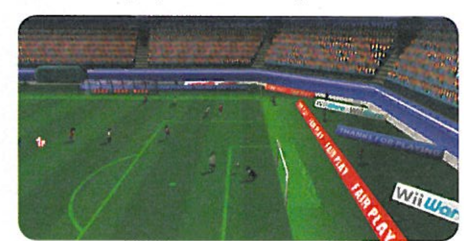
3 And Yet its Move

Un maravilloso juego de plataformas 2D. En él rotamos el escenario para que la gravedad desplace al protagonista y los objetos. ¡El look impresiona!



4 Football Up!

El estudio español Enjoy Up dará en el clavo con un juego que enfrentará a selecciones nacionales. Fácil de manejar pero con muchas posibilidades.



5 Fenimore Fillmore
The Westener

Colección de tres juegos que recuperan el desarrollo de las mejores aventuras gráficas, con aspecto de dibujo animado y mucho humor.











1 Hampus Söderstörm, el creador de «Toribash» (ya disponible en WiiWare), prueba su juego ante la admiración de los participantes en iDÉAME 2010.
2 Shu Takumi, el genio tras la saga «Ace Attorney» y «Ghost Trick», ambos de Capcom, estuvo encantador y cercano presentando su juego. Además, dio una clase magistral.
3 Raúl Nieto, director europeo de Márketing de Rising Star Games, vino con «No More Heroes 2» bajo el brazo.



> "Por mucho que crezca un proyecto, siempre hay que mantenerse fiel a la idea inicial"

Shu Takumi Jefe de desarrollo de juegos de Capcom.

•Lo principal es tener una buena idea que le dé sentido a tu videojuego.

•Necesitas buscar profesionales resolutivos y competentes que sean capaces de culminar un proyecto.

•Si no dominas las nuevas herramientas de márketing (incluyendo las campañas virales por internet), deberías empezar a estudiarlo.

•Es preciso elegir adecuadamente la distribución de tu juego (con especial atención a la distribución digital).

A continuación vamos a ver cuáles son las nuevas propuestas para WiiWare de la mano de sus creadores. Les hemos hecho una batería de preguntas que seguro saciarán tu sed de conocimientos. ¡A por ellas!



En juego

CREADORES DE TÚ A TÚ

Desde los desarrolladores que lanzan su primer juego para WiiWare a figuras consagradas como Shu Takumi, todos los creadores de iDÉAME presentaron sus juegos de la mejor manera posible: jugando con todo aquel que se acercara y explicándole cada detalle de su obra. Esta cercanía entre desarrolladores y estudiantes hace de iDÉAME un evento único en el mundo... ideado por Nintendo Ibérica.



opinión

IDÉAME 2010: PROFESIONALES Y ASPIRANTES LO DISFRUTAN



Por Rubén Guzmán
Redactor de Nintendo Acción

Sí, esto es una columna de opinión, pero no de la mía. Mucho más interesante para descubrir el calado de iDÉAME es conocer hasta qué punto quedaron satisfechos todos los participantes en el evento: los desarrolladores, el público o los mismos organizadores. Y los primeros en destacar el éxito fueron los propios desarrolladores de juegos. Todos estaban de acuerdo en lo enriquecedor que era conocerse entre ellos, compartir experiencias como diseñadores de juegos, como empresarios o, simplemente, como amantes de los videojuegos. Y además, destacaban que entre los asistentes había futuros talentos... y que ellos, presuntos maestros, también aprendían de estos jóvenes. Y precisamente estos chavales llevaban la felicidad en el rostro. Muchos de ellos eran los estudiantes del Máster de Videojuegos que ya habían asistido a la edición del año pasado y habían quedado encantados con la experiencia. Y aprovechaban cada segundo: preguntaban sin cesar, hablaban con los colaboradores y entre ellos, hacían contactos, aprendían y... disfrutaban. Y, ¿qué tal en Nintendo Ibérica? Pues encantados. José Arcas, del departamento de prensa de la compañía, nos comentaba que el resultado había superado al de la primera edición. Asistieron más desarrolladores, más oyentes, más prensa. Y recalcaba que se trata de una iniciativa única. Se notaba cierto orgullo... el de contribuir al desarrollo de la industria del videojuego en España.

'IDEAME 2010'
Reunió a la flor y nata de los creadores españoles y contó con varios talentos extranjeros

CLASES MAGISTRALES PARA FUTUROS DESARROLLADORES

iDÉAME 2010

El segundo encuentro entre creadores de juegos y jóvenes aspirantes a desarrolladores sirvió para presentar brillantes propuestas de WiiWare.

La Facultad de Informática de la Universidad Complutense de Madrid se llenó de talento los pasados 15 y 16 de julio. Nintendo reunió a 20 prestigiosos creadores de videojuegos junto a 150 aspirantes a eso... crear.

Dos días de clases magistrales, mesas redondas y contacto directo entre "alumnos" y desarrolladores, todos ellos con algo en común: juventud y apuesta por WiiWare, el servicio de juegos descargables para Wii.

Allí estuvieron José Manuel Íñiguez (Akaoni Studio) y Roberto Álvarez de Lara (Over the Top Games), los responsables de los dos juegos españoles de WiiWare de más éxito hasta el momento («Zombie Panic» y «NyxQuest», respectivamente). Roberto y José Manuel compartieron protagonismo con los líderes de otros estudios de desarrollo españoles que ya han lanzado o lanzarán en breve juegos para WiiWare, como Cosmonaut («Dive»), Dreambox («Robox») o Enjoy Up (Chronos Twins).



MÁSTER DEL UNIVERSO
Pedro González, Director del Master de Desarrollo de Videojuegos, inauguró las jornadas. ¡Enhorabuena, fueron un éxito!

TALENTOS EXTRANJEROS

Además, esta segunda edición de iDÉAME contó con la presencia de desarrolladores extranjeros. Gente del talento de Alex Neuse, la mente detrás de la serie de juegos 'Bit.Trip' de WiiWare, o el japonés Shu Tukami, que ha creado para Capcom la popular saga 'Ace Attorney' y el próximo 'Ghost Trick' de DS.

Tanta sabiduría se concretó en unas ponencias que dejaron conclusiones claras. Por si no estuviste, estas son las ideas que debes retener:



oncentración. ony Hawk necesitó arios intentos para ealizar el mejor truo de todos, el 900 vueltas y media). l fondo, la playa e Barcelona.

'No quiero que los juegos sean tan difíciles como el Skateboarding de verdad'



Eso no es algo que pueda decir de otras compañías, que dijeran que sí cada vez que les venga con una nueva idea.

¿En qué medida crees que los videojuegos actuales reflejan la sensación de hacer skateboarding en la realidad?
Creo que es la pregunta clave: ahora los gráficos son alucinantes y mucho más realistas. Algunos juegos los puedes hacer tan realistas como quieras, pero en otros casos puedes hacerlos tan... exagerados como te parezca.
Por ejemplo si quieres saltar desde un edificio, o usar un cable de teléfono... puedes hacerlo. Así es como quiero que sean los videojuegos, no quiero que sean tan difíciles como el skateboarding de verdad.

Claro, debe haber un cierto equilibrio entre hacerlo realista y ser capaz de hacer locuras en el juego...
Exacto, si quieres ser tan realista entonces debes probar el skate de verdad.

En cuanto al nuevo «Tony Hawk Shred», tu próximo juego, ¿qué novedades va a aportar?
Bueno, el sistema de control es mucho más intuitivo y fácil de usar, porque el software está mejor integrado. Además, la jugabilidad es mucho mayor, los espacios y las cosas que puedes hacer se acercan más a aquello que desearías poder hacer en el mundo real, como saltar entre edificios y cosas así... y finalmente habrá snowboarding en este juego.

¡Snowboarding! ¿Y cómo será?
El sistema de control es distinto, es más cuestión de inclinarse y deslizarse por la nieve, en contraste con saltar y rodar.

Supongo que los trucos serán distintos a los del skate...
Sí, por supuesto son todos diferentes.

¿Has llegado a ver gente que se haya animado a practicar skateboarding después de haber jugado a alguno de tus videojuegos?
He visto a chicos que han empezado a probar el skate tras jugar al juego, desde luego. Les debió parecer emocionante...

¿Tus hijos son fans de los juegos?
Sí, también juegan, les encanta.

Y aparte de tus juegos de skateboarding, ¿eres aficionado a algún otro? ¿algún favorito en particular?
Sí, juego a «Guitar Hero» con mi hijo, es muy bueno, lo pasamos bien. Y... les encantan todos los juegos de Lego.

El evento

TONY HAWK SHRED

TONY HAWK ARRASÓ BARCELONA



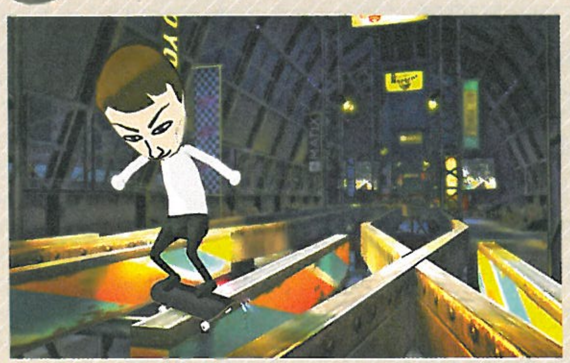
El pasado 18 de julio, Tony Hawk organizó una buena en Barcelona. El rey del skate se propuso que todo el que se acercara a la Plaza del Mar durante ese día se fuera con el mejor sabor de boca.

La gente empezó a agolparse en la zona desde por la mañana. Tony Hawk llegaba algo cansado desde Roma, pero en plena forma. La suficiente como para atender a Nintendo Acción antes de lucirse en su escenario natural. A sus 42 años sigue manteniendo una estética juvenil, y es sin duda una persona muy cercana. Mantuvimos una charla animada en la que nos proporcionó su visión respecto a cómo deberían ser los juegos de skateboarding. También hablamos de su próximo estreno, «Tony Hawk Shred», para Wii: ¡aquí tenéis las primeras pantallas!

Poco después de dejarnos, comenzó el show. Más de 20.000 personas esperaban para flipar con Tony Hawk y sus amigos (y qué amigos: Sandro Dias, Kevin Staab o Neal Hendrix). Y el espectáculo no defraudó: consiguió clavar un espectacular 900°.



El control de 'Shred' será más intuitivo y accesible que en el resto de "sus" juegos.



Hacer trucos en 'Shred' será sencillo de aprender. Empezarás por lo básico, como un manual, un 'ollie' o este 'grindeo'.

Tony Hawk y sus amigos realizaron multitud de trucos en la rampa portátil más grande de Europa, y ante más de 20.000 personas entregadísimas.

HABLAMOS CON EL "REY" DEL SKATE

Tony Hawk vuelve a jugar

Pronto le veremos en «Tony Hawk Shred», y tuvimos la oportunidad de entrevistarle a su paso por Barcelona.



Tony Hawk, la leyenda viva del skateboarding, sigue demostrando que todavía puede hacer los mejores trucos. ¡Nos impresionó con un 900 flipante!

Tony Hawk, San Diego (USA), 42 años. Es el rey indiscutible del skateboard. A los 9 años se subió a su primer patín. Seguro que nunca imaginó tener a 20.000 personas a sus pies, como ocurrió hace unas cuantas semanas en Barcelona.

"ACTIVISION CAMBIÓ MI VIDA"

Llevas más de una década colaborando con Activision en el desarrollo de videojuegos de skateboarding, ¿qué aportas personalmente a estos títulos?

Pruebo los juegos en la medida de lo posible, y les doy recomendaciones acerca de qué skaters deberían aparecer, los trucos, el diseño de los lugares para hacer skateboarding… también compruebo que las animaciones se ajustan en lo posible a los movimientos reales…

Entonces, tu función es básicamente comprobar que el juego funciona como debería…

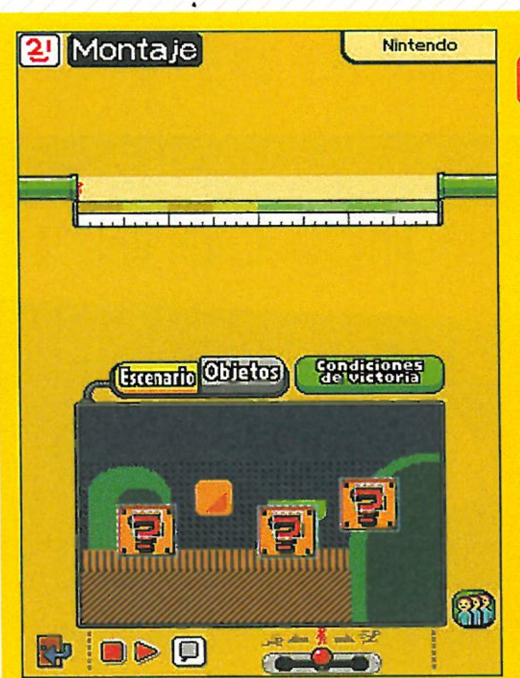
Sí, en gran medida. Realmente se ha vuelto bastante sencillo de hacer después de unos cuantos años trabajando con Neversoft.

¿Cómo es trabajar con Activision?

Es genial. Para ser sinceros, Activision cambió mi vida. Siempre encuentran tiempo para implementar las ideas de juego que considero importantes.



6 SI GANAS... La última orden del bloque. Si ganas el juego, ordenamos que se active el efecto confeti.



7 ¡COPIA A TU GUSTO!

Ahora, para añadirle la dificultad que queramos a nuestro microjuego, copiamos el bloque las veces que queramos. Es tan sencillo como ir al menú de objetos, seleccionar nuestro bloque y darle a copiar. Si este bloque ya tiene instrucciones, se copiarán todas en los siguientes. Añadir más elementos al juego lo harán más difícil pero dinámico.





PASOS FINALES ¡SENCILLO!

Estás a muy poquito de poder intercambiar los juegos que hagas.



Importamos el microjuego
Cuando editemos el juego tendremos que elegir color, logo y si otra gente puede abrirlo con el Inventamatic. Cuando esté acabado, lo guardamos con el resto de nuestras creaciones propias y ya podemos intercambiarlo con nuestros amigos a través de la red de Nintendo o en el WW D.I.Y. de WiiWare. También podremos presentarlo a los retos que convoca Nintendo.



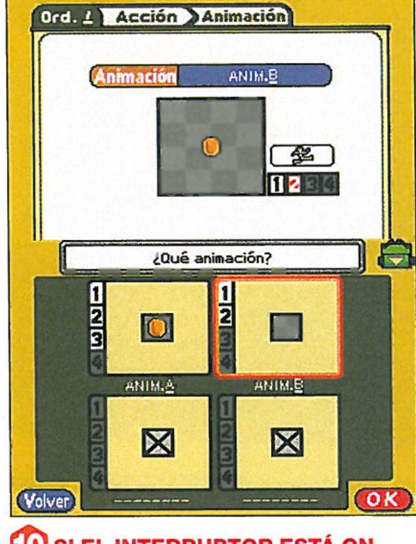
Aprende de los maestros
Para seguir progresando podemos ver cómo otros usuarios hacen sus juegos. Nos los podemos bajar desde la tienda de NinSoft y, si tienen la opción activada, descubrir cómo los han programado si los abrimos con el Inventamatic. Lo mejor es que mucho microjuegos los hacen programadores famosos de la industria, así que seguro que aprendemos muchos trucos gracias a ellos.



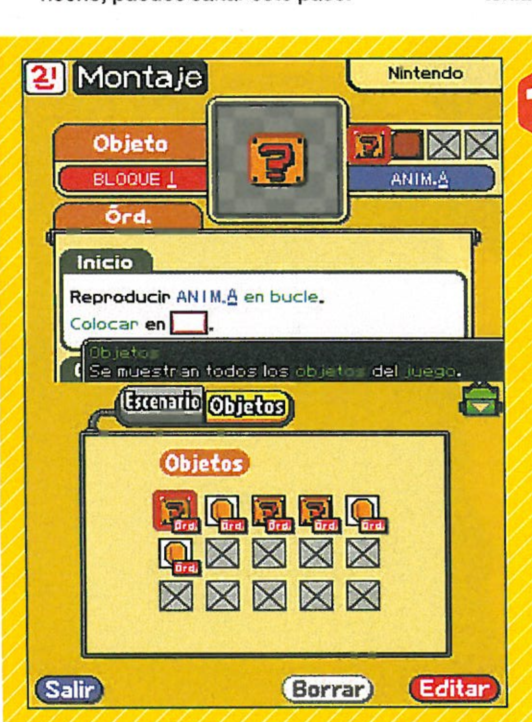
8 COPIAMOS LAS MONEDAS El siguiente paso es copiar tantas monedas como bloques. Si no lo has hecho, puedes saltar este paso.



9 ACCIONES PARA LAS MONEDAS Pegamos cada moneda a su bloque, para ello utilizamos la animación que tenía un frame vacío.



10 SI EL INTERRUPTOR ESTÁ ON La moneda tendrá que moverse hacia arriba. El efecto se lo da la animación A.



11 COPIA ESTAS ACCIONES

Cada bloque tiene que tener asignada una moneda. Las acciones de cada moneda dependen de los cambios en los interruptores de cada bloque. Ve paso a paso con cada bloque y comprueba en el editor que las acciones que has dado son correctas. Parece complicado, pero es mucho más sencillo cuando estás en acción.

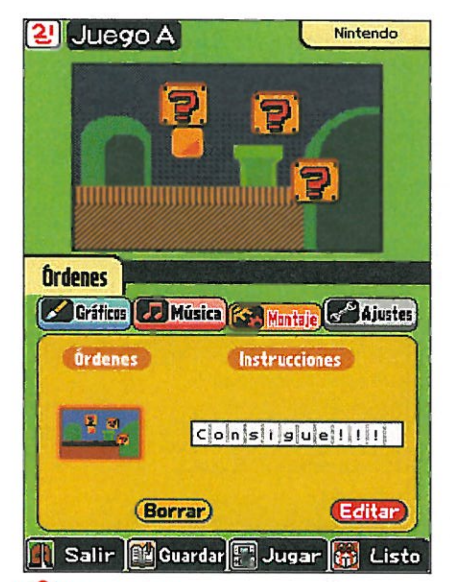
12 CONDICIONES DE VICTORIA Para acabar, indicamos que se ganará el juego si los tres interruptores estan ON a la vez.

WARIO WARE D.I.Y. / CÓMO CREAR MINIJUEGOS

Entrega final

Programación: ¡No hay límite de ideas!

Terminamos nuestra guía explicando paso a paso cómo programamos nuestro juego. ¡Ahora te toca a ti!



1 MONTAJE
Antes de empezar a crear las órdenes, tenemos que escribir la instrucción básica: ¡Consigue!



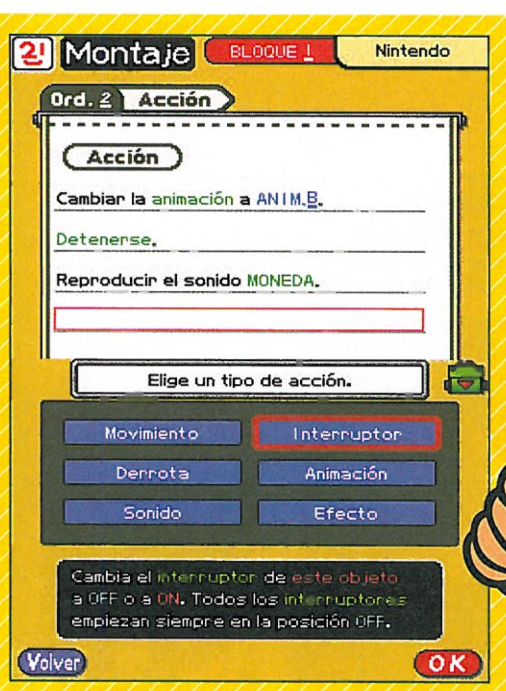
2 OBJETOS, UNO A UNO
Empezamos dándole órdenes al bloque que hemos dibujado. Lo seleccionamos y pulsamos editar.



3 COLOCAMOS EL BLOQUE
Seleccionamos la animación A del bloque y la colocamos en el escenario, en un punto aleatorio.



4 INICIO DE LA ACCIÓN
El activador del juego es el tiempo. Marcamos que cuando éste sea 1-1, el bloque deambule por el escenario.



5 ORDEN 2: SI SE TOCA...
Atento ahora a todos los pasos de la orden 2 del bloque. Vamos a indicar todas sus acciones: si se toca el bloque, cambiamos a la animación B del gráfico (la segunda que hicimos), marcamos que se detenga, ordenamos que suene el FX de moneda de Super Mario y, lo más importante, que el interruptor pase a estar ON.





EDITORIAL

Ya me atrevo a pintar en el lienzo portátil de mi DS



Juan Carlos García
Director de Nintendo Acción

Ya lo dejé claro en el número anterior: no sé dibujar. O mejor, soy muy torpe. Pero a lo largo de este mes he podido darme cuenta de que no lo hago tan mal. De hecho, me he atrevido a pintar... ¡un Morandi! ¡Y en el Thyssen! Lo hice siguiendo las instrucciones del equipo educativo del museo, y después de haber asistido a un interesante paseo por alguna de las obras más relevantes de la colección, pero ¡lo conseguí! Y no me quedó tan mal. El siguiente paso es llevarlo al papel. Pero igual ya no me mola tanto. El lienzo de la DS es tan limpito, tan nítido, me permite combinar los colores de una forma tan rápida y sencilla: obtener luces y sombras, que me da pereza dibujar en papel. Pero tengo que demostrarle a mi hijo que su padre ya no es tan torpe. Así que vuelvo a intentar el dibujo del coche de carreras, a ver si ya no sale con las ruedas cuadradas...

Contenidos!







¿QUIERES SALIR CON TU FAMILIA EN LOS SPOTS DE NEW SUPER MARIO BROS Wii?



¡New Super Mario BROS. está de gira, amigos! Desde el 26 de julio hasta el 12 de septiembre, visitará 7 ciudades españolas. Nintendo ha desplegado un impresionante escenario de más de 400 m2 con un estudio de televisión y dos sets de fotografía profesionales. ¿Queréis saber cómo aparecer en los spots de Mario Bros. Wii en la tele?

BUSCA LA CIUDAD MÁS CERCANA

¡Anima a tu familia a participar, lo pasaréis en grande! Y seguro que alguna de estas ciudades te pilla bien.

- 12-15 agosto: Málaga
- 19-22 agosto: Coruña
- 26-29 agosto: Santander
- 2-5 septiembre: Barcelona
- 9-12 septiembre: Madrid



¡ESO ES UN PLATÓ DE TELEVISIÓN, ¿NO?!

Claro, la idea es que grabéis vuestro propio vídeo de toda la familia jugando a Mario Bros. Cuanto más divertidos estéis, mejor porque después el vídeo se cuelga en la página oficial y ¡a conseguir que os voten para ganar muchos regalos!

PREMIOS PARA TODOS

Poned vuestras mejores caras, enseñad los trucos que sepáis porque... ¡el mejor premio es que formaréis parte de los spots del juego que Nintendo emitirá en televisión! Consultad la página **www.haztuanunciodemario.com** para conocer la mecánica de la gira y también los premios que podéis ganar: consolas, videojuegos, viajes a lugares increíbles...

REVISTA DE OCIO INTERACTIVO PARA CONSOLAS NINTENDO

